POR SÓLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

Nintendo®



Nº 258 • 3,50€



SÚPER REGALO
Cuaderno Inazuma Eleven

INFORME ESPECIAL
SMASH BROS.
Wii U/3DS

YOSHI'S NEW ISLAND
¡Descubre la isla Huevo!

EXTRA **TRUCOS**
Pokémon X/Y
Animal Crossing
Inazuma Eleven
StreetPass en 3DS

NOVEDADES
INAZUMA ELEVEN 3
LA AMENAZA DEL OGRO
LA LEGO PELÍCULA
UNEPIC

EL AÑO DE **Wii U** EMPIEZA A LO GRANDE

¡Vuelve Donkey!

Analizamos a fondo **Donkey Kong Country Tropical Freeze**



Canarias 3,65 €



¡Y DISFRUTA DE LA PELÍCULA EN LOS MEJORES CINES!

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 258



Juan Carlos García

Bienvenidos

El tema del mes ha sido el futuro de Nintendo. O más bien los rumores que se han desatado sobre su situación, las medidas estratégicas anunciadas por el presidente de la compañía y su posterior interpretación. Como ya ha corrido tinta suficiente, mejor lo leéis en la página 4.

Y como a nosotros lo que nos gusta son los juegos y los regalos, ¡enhorabuena! este número tiene suficiente de ambos. Un cuaderno exclusivo de Inazuma Eleven es un regalo de los que no se olvidan. Decídselo a vuestros amigos, rivales y a todo el que se cruce con vosotros por la calle. Y corred por él, que nos lo quitan de las manos. Para redondear este episodio feliz, ya están aquí, en la sección de novedades, dos de los juegos que más vais a oír este año: Inazuma Eleven 3 La Amenaza del Ogro y DKC Tropical Freeze. Y se acercan otros dos que también darán que hablar: Yoshis New Island y Super Smash BROS. No os perdáis sus mejores imágenes, y sobre todo el espíritu nintendero que desprende cada una de estas páginas. Las del cuaderno incluidas.



página 28 **Reportaje** Super Smash Bros. Los luchadores, los escenarios, la grandeza del juego más esperado para Wii U y 3DS.



página 36 **Análisis** DKC Tropical Freeze Si creías que era imposible mejorar DKC de Wii, esta entrega de Wii U te demuestra tu error.

¡REGALO EXCLUSIVO!

¡Cuaderno!

Flipa con el cuaderno de Inazuma Eleven 3, y no te pierdas los consejos para mejorar tu equipo aprovechando la conexión Ogro.

Inazuma Eleven 3



El equipo de la Revista Oficial



Roberto J. R. Anderson He viajado al futuro en el nuevo Inazuma Eleven.



Gustavo Acero Menú del mes: huevos rotos de dino y helado de plátano tropical.



Nacho Bartolomé Estoy monotemático, pero que DK me ha 'kongquistado'.



Luis Galán He vuelto a por el pleno en Mario Kart 7 mientras me río con UnEpic.



Laura Gómez Con este frío solo apetece volver a la chimenea de Little Inferno.



5 claves de acción

Básicamente, estos cinco puntos recogen la estrategia de Nintendo de cara al futuro. Atención a la nueva plataforma centrada en la salud.

1 Nintendo no cambiará. Mantiene el 'core' del negocio: combinar hardware y software amplifica la potencia de la compañía.

2 Impulsar Wii U. Se anuncia el lanzamiento mundial de MK8 en mayo y de nuevos juegos y servicios que sacarán partido de las ventajas del GamePad.

3 No hay planes de versionar a smartphones y tablets juegos existentes en catálogo. Pero estos dispositivos se explorarán para crear lazos más fuertes con los consumidores y comunicar el valor de la oferta de entretenimiento.

4 Buscar socios y nuevas maneras de dar a conocer a los personajes de Nintendo a los consumidores mundiales. Vivir la experiencia Nintendo es posible también fuera del ámbito de los videojuegos.

5 Un modelo de negocio basado en una nueva plataforma centrada en la calidad de vida y la salud. Será una plataforma independiente a las de videojuegos existentes, que llegará entre abril de 2015 y marzo de 2016.

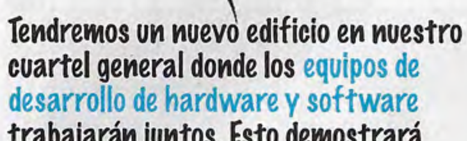
Desvelado por el propio Iwata

Así será el futuro de Nintendo

Satoru Iwata ya ha trazado el plan maestro que guiará a Nintendo durante los próximos años. Te lo desvelamos.

La estrategia de Nintendo pasa por cuatro puntos clave, desvelados en la reunión de inversores celebrada a finales de enero: **continuar innovando; aprovechar al máximo el uso del GamePad en Wii U; expandir la presencia de sus héroes; y lanzar una nueva plataforma** centrada en la salud y calidad de vida. En el plan maestro que ha trazado Satoru Iwata para la compañía no hay sitio para el pesimismo y sí para la **acción y la motivación**. Wii U y 3DS, el hardware, continúa siendo vital para Nintendo y desde luego se descarta completamente que vaya a "abandonarlo". De hecho la idea es aprovechar la sinergia entre ambas consolas. Una idea inteligente cuando la base instalada de 3DS alcanza los 42,7 millones de unidades.

En Nintendo nadie se plantea virar hacia otras plataformas ni abandonar las existentes. En este sentido se **descarta una reducción de precio de Wii U**, y se trabaja en el objetivo de lanzar nuevos juegos y servicios que la potencien y den todo el sentido a su GamePad. Así, se ha anunciado la llegada de los **juegos de Nintendo DS a la consola virtual de la eShop**. Y se ha confirmado el lanzamiento mundial de **Mario Kart 8 para el mes de mayo**. Por cierto, Mario Kart continúa batiendo records: durante el año pasado se vendieron **1.000.000 de unidades de Mario Kart para Wii**, con un acumulado global de **35.260.000 juegos**.



Tendremos un nuevo edificio en nuestro cuartel general donde los equipos de desarrollo de hardware y software trabajarán juntos. Esto demostrará el efecto de sinergia que se produce al colaborar de esta manera.

Vamos a trabajar para crear lazos fuertes con los consumidores a través de los dispositivos móviles.

Declaraciones de Satoru Iwata

Estas son algunas de las afirmaciones más destacadas y recientes del presidente de Nintendo Co. (y ese es su Mii original).

Mi trabajo es hacer lo que esté en mi mano para conseguir resultados. Y lo haré con la misma pasión.

Si la conversión de software entre plataformas puede simplificarse, esto ayudaría a resolver el problema de la escasez de juegos en los periodos de lanzamiento de nuevas consolas.

DESARROLLAR JUEGOS QUE PRIORICEN EL USO DEL Wii U GAMEPAD ES UNO DE LOS OBJETIVOS

Otro de los rumores que se escucharon era la posibilidad de que Nintendo trabajara en juegos para dispositivos móviles inteligentes: esto ha sido descartado, aunque no quiere decir que smartphones y tablets no vayan a usarse para para dar a conocer a sus usuarios la experiencia que Nintendo despliega en sus consolas.

GamePad a por todas

El GamePad ha sido otro de los protagonistas. La estrategia que desarrollará Nintendo le va a dar la vuelta a cualquier percepción negativa. ¿Cómo? Desarrollando **proyectos en los que el GamePad sea imprescindible**. Es una misión que Iwata ha encomendado directamente a Shigeru Miyamoto y su equipo. Además, vuelven a ponerse sobre la mesa los planes para potenciar el **uso del NFC** (Near Field Communication) que incluye el GamePad. Es el sistema que permite trasladar directamente las figuras de Pokémon Rumble U al juego sin pasar por ningún portal. Nintendo asegura que habrá novedades sobre esto en el próximo E3.

Y por último, queda el tema de la "calidad de vida". Iwata anuncia planes que pasan por crear una plataforma centrada en la salud, un nuevo modelo de negocio que irá más allá de las consolas existentes e incluso de las tendencias actuales en este campo. ¿Qué estará pasando por la cabeza del presidente de Nintendo? Es posible que a lo largo del año salgamos de dudas.



+juegos
Junto a Mario Kart 8, existe en Nintendo una confianza ciega en los exclusivos que llegarán en 2014, como Bayonetta 2 de Platinum Games.

Los más vendidos de 3DS

(datos: Nintendo Co., periodo abril 2013-diciembre 2013)



1. **Pokémon X/Pokémon Y.** 11.610.000 (acumulados: 11.161.000)
2. **Animal Crossing New Leaf.** 3.520.000 (acumulados: 7.380.000)
3. **Luigi's Mansion 2.** 2.570.000 (acumulados: 3.790.000)
4. **Legend of Zelda: A Link Between Worlds.** 2.180.000 (acumulados: 2.180.000)
5. **Mario & Luigi Dream Team.** 2.000.000 (acumulados: 2.000.000)
6. **Tomodachi Collection.** 1.820.000 (acumulados: 1.820.000)
7. **DKC Returns 3D.** 1.430.000 (acumulado 1.430.000)
8. **Mario Kart 7.** 1.270.000 (acumulados 9.350.000)
9. **NSMB 2.** 1.210.000 (acumulados 7.630.000)
10. **Lego City Undercover.** 1.110.000 (acumulados 1.110.000)

Los más vendidos de Wii U

(datos: Nintendo Co., periodo abril 2013-diciembre 2013)



1. **Super Mario 3D World.** 1.940.000 (acumulados: 1.940.000)
2. **NSMB U.** 1.740.000 (acumulados: 3.890.000)
3. **New Super Luigi U.** 1.510.000 (acumulados 1.510.000)
4. **Wii Party U.** 1.240.000 (acumulados: 1.240.000)
5. **Zelda Wind Waker HD.** 1.150.000 (acumulados: 1.150.000).



Agenda Nintendo

Repasamos los eventos que marcarán nuestras consolas en los próximos meses.





Juego de cartas Pokémon Expansión XY

Los fans de las cartas intercambiables ya tienen a su disposición la nueva ampliación XY, que incluye tanto los Pokémon Megaevolución como los nuevos Pokémon de Tipo Hada, como no podía ser de otra manera. La expansión se puede adquirir en paquetes de 10 cartas, disponibles en tiendas y quioscos desde el 5 de febrero. A propósito, ¿tenéis una idea de las cartas que se han vendido desde que salieron las primeras ediciones? Pues nosotros sí. Alucina: más de 20.000 millones, en 74 países diferentes.



3DS Profesor Layton vs Phoenix Wright

Compañía **Nintendo** Tipo **Capcom/Level 5**

Ya casi está aquí el deseadísimo crossover de Layton y Phoenix, donde ambos héroes tendrán que colaborar para salvar de la hoguera a una joven acusada de brujería en un tiempo y una ciudad que ni el profesor ni el abogado conocen. Unirás puzles y protestas, investigación y argumentación, diversión e imaginación, todo bien aderezado con algunas de las mejores escenas de vídeo que verás en tu 3DS.



Cine Cápitan América Soldado de Invierno

Compañía **Disney** Tipo **Acción**

Tras los hechos de Los Vengadores, el Capitán América protagoniza su segunda película y, de paso, se trae a sus colegas Nick Furia y la Viuda Negra. Ahora la amenaza se llama Soldado de Invierno, un misterioso agente que busca la destrucción de S.H.I.E.L.D. Menos mal que el Capi contará con nuevos aliados, como el Halcón. Un paso más en el camino que nos lleva hacia Los Vengadores 2 en 2015.

Este mes en OZIO, regalamos...

El club del suscriptor de Axel Springer

Este mes, OZIO, el club del suscriptor de Axel Springer, regala entre todos sus socios estos productos. Si eres uno de ellos y quieres conseguirlos, entra en nuestra web y apúntate. Y recuerda que para formar parte del Club Ozio, solo tienes que suscribirte a la revista. Encontrarás todas las ofertas de suscripción e información detallada en ozio.axelspringer.es

Entra en nuestro club
ozio.axelspringer.es
y consigue fantásticos regalos

¡CONSIGUE ESTOS REGALOS!



Un Calendario Gigante "The Adam by Bryan Adams 2014" El cantante y fotógrafo Bryan Adams ha colaborado con Opel para realizar este calendario con este modelo como protagonista, unas dimensiones espectaculares: 60 x 80 cm, y una impresión de altísima calidad.



10 baterías portátiles Romoss Sailing 1 - 2.600 mAh. Capacidad: 2.600 mAh. Un puerto USB. Linterna LED incorporada. Compatible con: Smartphone, iPhone, iPad, GoPro, Mp3, Mp4, GPS, PSP, etc. Incluye batería original Samsung SDI



Una HD PVR Rocket, capturadora portátil de videojuegos. Permite grabar partidas en alta definición de hasta 1080p. El HD PVR Rocket es compatible con cualquier sistema de juego que utilice conexiones de video HDMI (sin HDCP) o por componentes: PC, X360, XOne, PS3, PS4 y WiiU.



Primer Contacto

Sonic Boom

¡Bombazo! SEGA revela que el segundo Sonic exclusivo de Nintendo llegará este año... y nos sorprende con su look.

1 No viene solo

Sonic se trae a sus amigos **Amy, Tails y Knuckles** (que ha debido apuntarse al gimnasio), todos serán controlables y con habilidades propias (por ejemplo, Tails usará su cola como hélice).

2 Nuevo mundo

Sonic y sus amigos se verán transportados a un **mundo desconocido**. Explorarán desde escenarios naturales a otros futuristas, algunos diseñados para que puedan **correr como locos**.

3 Superpoderes

Y habrá sorpresas, como **nuevas habilidades y armas** como este rayo tractor... ¡incluso se ha visto a Tails acabando con los malos con **rayos láser**! Nuestros héroes se adaptan a los nuevos tiempos.

4 Más acción

Además de velocidad y plataformas, Sonic Boom tendrá **toques de beat'em up**... Ya veréis cómo repartirán estopa Knuckles con sus puños o **Amy** haciendo girar **su martillo**.

4 Detalles



La versión Wii U de Sonic Boom vendrá de la mano del estudio Big Red Button. Su líder, Bob Rafei, intervino en la creación de héroes como Crash Bandicoot y Jak & Daxter.



De la versión de 3DS se encargan Sanzura Games, creadores de juegos como Ninja Reflex (Wii y DS) y Mystery Case Files (Wii).



Nos obstante, el Sonic Team de SEGA supervisa el desarrollo de las dos versiones, con Hiroyuki Miyazaki, Director de contenido de Sonic, a la cabeza.



Sonic Boom es más que un juego: también es una serie de TV con emisión ya confirmada para USA y Francia (de la que los juegos serán una precuela) y una línea de juguetes creada por Tomy, con la nueva estética de los personajes.

HÉROE DE MODA
Número 35

Estela

La más reciente amiga de Mario ya se ha ganado un hueco en nuestros corazones.

Todas las noches lee un cuento a los Destellos. Este cuento resulta ser su diario, que explica la historia de cómo llegó a convertirse en su protectora. ¡Además descubrimos que de pequeña era pelirroja! La historia de destello fue escrita por Yoshiaki Koizumi, director de los últimos Mario 3D, y se rumorea que alguien en Nintendo posee una copia impresa... ¡La única del mundo!

Como guardiana del cosmos, viaja por la galaxia en una nave espacial que ella misma construyó: el Planetarium del Cometa, con el que visita su hogar una vez cada 100 años. Desde allí cuida a los Destellos, entre los que se encuentran el que acompaña a Mario en Super Mario Galaxy y Nebu, su fiel consejero.

En su diario se puede apreciar un pequeño esbozo de su madre, ¡y es prácticamente idéntica a la Princesa Peach! Esto ha llevado a muchos fans a especular con la posibilidad de que Estela... ¡sea su hija! Nintendo no lo ha confirmado, pero está claro que la Princesa del Cosmos esconde un gran misterio.

EN INGLÉS SU NOMBRE ES ROSALINA, PERO AQUÍ PREFERIMOS LLAMARLA ESTELA

¿Cuáles son sus poderes? En los Mario Galaxy ha demostrado ser una poderosa maga: crea campos de fuerza para protegerse a sí misma o a todo el Planetarium, y puede levitar... Aunque en Super Mario 3D prefiere saltar y usar su varita para golpear con un ataque giro.

Es sabia y amable, pero en su interior oculta una profunda tristeza provocada por la pérdida de su madre cuando era niña. Por suerte, un día mientras la buscaba con tesón conoció a un Destello, con el que vivió incontables aventuras. Desde entonces no ha vuelto a llorar.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

¡Estela es **uno de los nuevos personajes de Super Smash Bros.** para Wii U y 3DS! Va acompañada por un Destello y los controlaremos a los dos a la vez, como a los Ice Climbers de SSBM y SSBB. Antes volverá como piloto en **Mario Kart 8**.

Los juegos de Estela



Super Mario Galaxy (Wii, 2007)
Con su debut, Estela se catapultó al estrellato.



Super Mario Galaxy 2 (Wii, 2010)
Cuenta la historia del juego y aparece al final si lo completamos al 100%.



Mario Kart 7 (3DS, 2011)
Debutó como piloto en Mario Kart Wii, y se pasó a 3DS para seguir compitiendo.



Super Mario 3D World (Wii U, 2013)
¡Por fin pudimos controlarla como es debido! Eso sí, hay que pasarse el juego primero.



Se habla de...




MH 4 3DS Ultimate

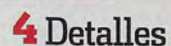
Hasta 2015 no cazaremos monstruos... pero será en la versión ampliada de Monster Hunter 4.




Capcom ha comunicado una noticia buena y una mala... que en realidad son la misma. Monster Hunter 4, uno de los juegos más esperados de Nintendo 3DS, no llegará a las consolas occidentales hasta 2015. Pero, eso sí, será la mejor versión posible: se llamará Monster Hunter 4 Ultimate y será la edición conocida en Japón como Monster Hunter 4G, que sale allí a finales de año, una revisión con todo el contenido del MH4 original más nuevas armas, criaturas, escenarios... Por el momento Capcom aún no ha detallado cuáles serán esas novedades. Pero lo que te podemos asegurar es que será el Monster Hunter más grande de la historia: los nuevos movimientos de los cazadores, como desplazarse trepando por muros o agarrarse a columnas, harán las batallas más dinámicas y fluidas. Entre las bestias que debutan en la cuarta entrega habrá un dragón negro llamado Goa Magara, arañas gigantes, una nueva bestia murciélago... Para acabar con estas criaturas tendremos un abanico aún mayor de armas entre las que elegir, con dos categorías completamente nuevas: el bastón insecto y el hacha cargada (que podrá dividirse en dos piezas y usarse como espada y escudo). Además, incluirá por fin multijugador online (además de local). Será sin duda un juego bestial, y reconocemos que la espera se nos va a hacer eterna. ●



GUIÑOS NINTENDEROS: EN MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE PODREMOS CONSTRUIRNOS ARMADURAS Y ARMAS COMO LAS DE LINK, O VESTIR A NUESTROS FELINES COMO MARIO Y LUIGI



4 Detalles



Monster Hunter 4 para 3DS salió en Japón el 14 de septiembre de 2013, y se convirtió en un best-seller instantáneo. Ya ha alcanzado los 4 millones de copias, y es el segundo juego más vendido de 3DS en Japón, después de Pokémon X/Y (con 4,4 millones).



A pesar de ser un fenómeno de fans, Capcom está controlando muchísimo el merchandising de MH. En Japón hay una serie de anime y un manga llamado Monster Hunter Orange. También existe un juego de cartas y figuritas que podéis encontrar en eBay y tiendas de importación.



¿Conoces Capcom-Unity? Es la página de la comunidad USA se Capcom. Si te manejas con el inglés pásate a verla: los foros de MH son excelentes y Capcom comunica en ellos muchas novedades.



Te recordamos que MH3 Ultimate, la anterior entrega de la saga, está disponible en 3DS y Wii U. E incluye multijugador conectando ambas máquinas.

15 COSAS QUE DEBES CONOCER DE Mario Kart 8

En mayo llega a Wii U el juego de velocidad más grande. Prepárate para unirte a millones de jugadores en el nuevo Mario Kart.



1 ANTIGRAVEDAD

Será la clave que cambiará el diseño de los circuitos. Cuando lleguemos a un tramo antigravedad, automáticamente las ruedas de nuestro kart (o moto) se colocarán en horizontal para adherirse a las paredes o techo... ¡y que corramos cabeza abajo! Esto permitirá trazados aún más fantásticos y más bifurcaciones y caminos alternativos. De hecho, algunos tramos tendrán un toque F-Zero... y no vamos a quejarnos.



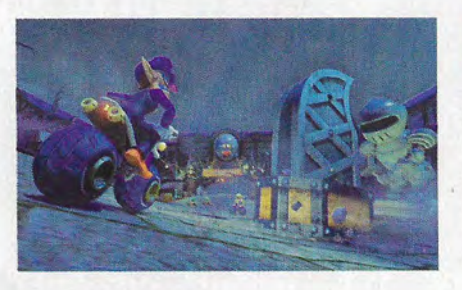
2 EN MANOS DE LOS MEJORES

Mario Kart 8 es obra de Nintendo EAD Software Development Group 1, el estudio interno de la compañía dirigido por Hideki Konno. Son los responsables de la serie desde Mario Kart Double Dash de GameCube, y con MK8 aseguran que van a crear el Mario Kart definitivo, que aunará innovaciones de Mario Kart Wii y Mario Kart 7 con muchas novedades.



3 ARCADE DE CONDUCCIÓN

Si has jugado a los últimos Mario Kart, el estilo de pilotaje te va a sonar: la cosa se basa en derrapar para acumular turbo y soltarlo para salir disparados. Los kart acumularán hasta triple turbo, mientras que las motos solo lo tendrán doble (como en MK Wii).



4 ALTA TECNOLOGÍA

Será el primer Mario Kart en HD y correrá a 60 frames por segundo. Nintendo está trabajando para que esta velocidad de refresco de pantalla se mantenga también en el modo para dos jugadores a pantalla partida.

5 MULTIJUGADOR TOTAL

Hasta cuatro amigos competiremos en modo local a pantalla partida, pero la experiencia definitiva será el online, para 12 jugadores simultáneos. Además, MK 8 nos permitirá crear nuestros propios torneos online, decidir las reglas e invitar a nuestros amigos a participar en ellos, o abrirlos a jugadores de cualquier parte del mundo.



6 CARRERAS PARA LA POSTERIDAD

Konno, el productor del juego, ha afirmado que entiende MK8 como una gran experiencia social, y por ello la integración del juego en Miiverse será total. Pero además, tras cada carrera se crearán resúmenes de 30'' que podre-



mos compartir en Mario Kart TV, un servicio online donde también colgaremos repeticiones enteras. Además de una gran manera de compartir nuestros momentos en Mario Kart, será toda una escuela de conducción.

7 LOS MEJORES PILOTOS

La cifra de conductores aún no ha sido revelada. MK Wii tenía 24 (12 eran desbloqueables), y para MK8 no esperamos menos. De momento, todos los que se han mostrado ya los conocíamos: Mario, Luigi, Peach, Daisy (estos cuatro estarán también en versión bebé), Toad, Bowser, Wario, Waluigi, Donkey, Yoshi, Daisy y Estela. Se dividirán por peso: ligeros (con mejor aceleración y maniobrabilidad), medianos y pesados (los que alcanzarán mayor velocidad punta). Ojalá se mantenga la posibilidad de correr con Miis.



8 POR TIERRA, MAR Y AIRE

La más celebrada innovación de Mario Kart 7: tramos submarinos y aéreos en los que nuestro kart desplegará hélices o un ala-delta respectivamente. Ideal para introducir mecánicas de control distintas durante las carreras.



9 ELIGE TU MÁQUINA

Aún no se ha revelado si podremos personalizar los karts como en Mario Kart 7, pero nosotros apostamos más porque el sistema se parecerá más al de Mario Kart Wii: cada personaje elegirá entre varios karts o motos según su peso, que iremos desbloqueando y que estarán decorados con motivos específicos de cada piloto.



10 LA HORA DE LOS POWER UPS

Son la salsa de los Mario Kart: y por supuesto van a volver, pero Nintendo apenas ha revelado nada al respecto. Estarán todos los clásicos, como los plátanos, los caparazones, el rayo... y ojalá allá sorpresas.

11 VUELVEN LAS MONEDAS

Como en Mario Kart 7, las monedas aparecerán dispersas por los circuitos. Por cada una que cojamos aumentará nuestra velocidad punta, con 10 como límite que acumularemos. Y las perderemos en los impactos.

12 AL VOLANTE

Gracias al control giróscopico, conduciremos girando el Wii U GamePad o el mando de Wii, aunque si lo preferimos podremos usar cruceta o stick. No se ha confirmada la compatibilidad con el mando Pro.





13 PISTAS VELOCES

Preparaos para el diseño de circuitos más innovador desde Mario Kart 64. La unión de la antigravedad, los tramos acuáticos y aéreos y la capacidad de Wii U para presentar más obstáculos, enemigos y peligros garantizan los trazados más emocionantes por los que has corrido en tu vida.

14 COMPITE A TU MODO

De nuevo la competición estará organizada en copas de varias carreras, y la cilindrada elegida marcara la dificultad. Además, volverá el modo Time Trial, tendremos los torneos online y (esperamos) los modos Batalla... será completísimo tanto en solitario como en modo multijugador.

15 ¿MOTERO O CONDUCTOR?

Será la decisión que marque tu estilo de competir. Si eliges un kart, tendrás más estabilidad y un turbo triple más potente. Las motos tienen más velocidad punta, pero el control es más inestable y su turbo solo es doble. ¡Y con ellas podrás hacer caballitos!



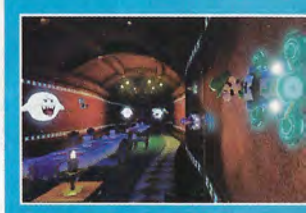
El circuito de Mario, un trazado para profesionales.



Una ciudad con cuestas vertiginosas a lo San Francisco.



Escenario de caramelo con terreno altamente irregular.



Una casa encantada con los Boo flotando a sus anchas.



Templos en ruinas en la jungla de Donkey Kong.



Desierto con peligrosos descensos por pistas de arena.



Moderno aeropuerto... ¿en Isla Delfino?

Los 5 coches favoritos de Andy Tudor



PROJECT CARS

El director creativo de Project Cars nos desvela sus coches favoritos y por qué.

1 BAC MONO

"En cuanto descubrí el BAC Mono, mi primera reacción fue "iguau, eso es un batmóvil!". El equilibrio en el diseño entre curvas y ángulos, su chasis rebajado, sus increíbles 2.8 segundos de 0 a 100, todo se combina para crear la 'tormenta perfecta' en el mundo de los coches. Disponer del test de Oli Webb para ayudarnos en el desarrollo del juego es la guinda del pastel. Es una excitante experiencia de carreras pegadito al suelo".





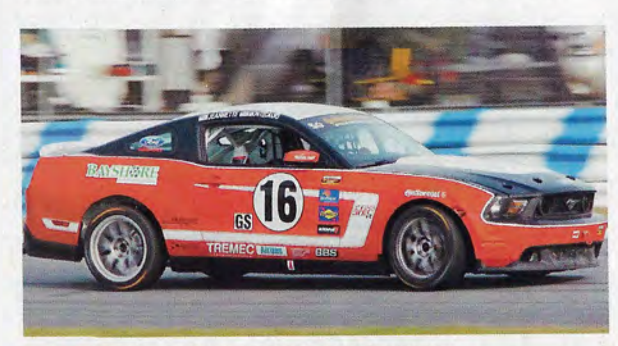


2 CAPPER STOCK CAR

"Una máquina de correr para el circuito oval que rezuma una bestial calidad cuando revolucionas su motor y lo escuchas rugir. Es la clase de coche que mantiene la esencia de juegos como Daytona USA, sin dejar de ser el auténtico coche NASCAR de los 90. Ponlo en un circuito junto a otros del mismo tipo y os espera una carrera increíble en la que habrá más de un golpe ;)".

3 LOTUS 78D

"Quizá me haya influido ver la película RUSH, pero el Lotus es un gran ejemplo de la variedad y detallismo de Project Cars. Si miras cualquier pantalla del coche, verás cada pistón, tuerca y tornillo, cada amortiguador, funcionando correctamente. Es testimonio de la destreza con que nos aseguramos que estos coches siguen vivos para ser experimentados por nuevos pilotos".





4 FORD MUSTANG BOSS 302R1

"Desde pequeño he sentido cariño por los 'muscle car' americanos. Sus motores rugen, parecen hechos a prueba de golpes, y a menudo se ven en la tele saltando rampas y huyendo de la policía. Con el tiempo, los Mustang formaronn parte de la conciencia colectiva gracias a películas como '60 segundos' o 'Bullit', así que cuando pude adquirir uno tenía que ser el Boss 302".

5 PAGANI HUAYRA

"Cuando los operadores de cámara y directores querían mostrar el USS Enterprise surcando el espacio (en Star Trek), usaban siempre los mismos ángulos de cámara. Aunque el diseño de la nave era icónico y bello, mostraba lo mejor de sí desde unos pocos ángulos clave. No se puede decir lo mismo del Pagani Huayra, porque desde cualquier ángulo que lo mires es exquisito".

El Top 5 de la redaccion



MERCEDES SLS GT3 De los 9 modelos de Mercedes que tendrá el juego, ¡este es el favorito!



RUF RGT-8 Una bestia de 4.5 litros, motor V8 y 550 caballos. Y encima, carrocería Porsche.



FORD SIERRA COSWORTH El RS500 arrasó en el circuito DTM entre 1987 y 1988.



BMW M3 E30 Su motor 2.3 rendía 300 caballos. Uno de los BMW más rápidos de la historia.



McLAREN P-1 La última adquisición es este superdeportivo híbrido de 1.000.000 de Euros.



Primer Contacto

Moon Chronicles

El primer shooter subjetivo de 3DS llegará en breve a la eShop. Un título de ciencia-ficción y agobiante atmósfera, marcado con el sello de los creadores del mítico Dementium.

1 Pesadilla lunar

En 2058, el **Mayor Kane** investiga el origen de unas escotillas selladas en la Luna. El juego se dividirá en **4 capítulos descargables** de la eShop, el primero previsto para el primer trimestre del año.

2 Control total

En este shooter subjetivo dispararemos **siete tipos de armas** distintas, y elegiremos entre 3 tipos de control para apuntar: botones, stylus o el segundo stick del **Botón Deslizante Pro**.

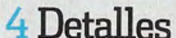
3 Sci-fi y misterio

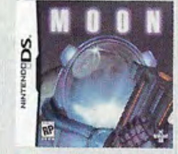
La trama... no vamos a destripárosla. Baste decir que los primeros enemigos de Kane serán **máquinas**... pero que después le esperan **desagradables sorpresas**.

4 Alta tecnología

Kane manejará **un mini-robot** con el que meterse por pequeños conductos y resolver puzles y **un vehículo lunar** para desplazarse por el exterior de la Luna. Y todo, a 60 fps.

4 Detalles





Moon Chronicles es un remake de Moon (DS, 2009). En 2015, llegará Moon Chronicles Temporada 2, también por episodios, que continuará la trama del juego.



Renegade Kid, estudio afincado en Texas, lleva desde 2007 lanzando juegos para Nintendo. Saltaron a la fama ese año con Dementium, juego de terror en primera persona para DS.



En los últimos años, y aunque han sacado algún título para otras plataformas, se han centrado en 3DS con juegos como Mutant Mudds (del que lanzaron una versión Deluxe para Wii U) y Planet Crashers.



Su futuro sigue ligado a 3DS, con el prometedor plataformas Treasurenauts para esta primavera y la ya comentada 2ª temporada de Moon Chronicles en 2015. Todo en la eShop.

Calma tu ansiedad de novedades

¿No puedes esperar?

Si quieres mitigar la espera ante la llegada de los próximos bombazos, te proponemos unos

Hyrule Warriors...
...prueba Warriors Orochi 3 Hyper

Wii U Tecmo-Koei **Disponible 30/11/12 eShop** 49,95 €
Enfrentarte a lo último de Tecmo en Wii U tiene un efecto doble: te prepara para la avalancha de enemigos en pantalla que se avecina y te muestra a las bravas cómo funciona la saga. No están Link ni Hyrule, pero hay **más de 130 personajes jugables** entre los que verás héroes de los universos Dynasty Warriors, Samurai Warriors, Ninja Gaiden y Dead or Alive. Entre ellos crecerán una serie de posibles vínculos que marcarán sus habilidades. Como colofón, puedes crear tus propios campos de batalla y compararlos con los de tus amigos, y jugar combates cooperativos local (uno en la tele, otro en el gamepad) y online.



MH 4 Ultimate...
...prueba Monster Hunter 3 Ultimate

Wii U/3DS Capcom **Disponible 21/03/13** 59,95 € Recorrer un mundo salvaje y desconocido, combatiendo contra hordas de monstruos feroces, en solitario o con compañía, es la base de los Monster Hunter. **Elaborar tus armas y armaduras con los huesos, la piel y cuernos de las bestias** que despedazas, es aun más básico en la serie. Solo puedes confiar en tres cosas: tu equipo, tu destreza y tus compañeros. Procura rozar la excelencia en los tres o caerás a las primeras de cambio. Y no te amilanes. Todo lo que pases en este MH3U lo recibirás por duplicado en el recién anunciado MH4U para 3DS. Así que ya sabes: es mejor entrenar.





Project CARS...
...prueba NFS Most Wanted U

Wii U EA **Disponible 22/03/13** 57,95 € En ambos los modelos son reales, hay un exquisito cuidado en los detalles y la conducción es una delicia. El de EA es un mundo abierto, con carreras salvajes en las que debes burlar a la policía y cumplir diferentes retos. En Project Cars la idea es que tú decides cómo quieres competir. Hay 100 modelos reales con las especificaciones exactas, y lo más brutal es que se está diseñando con ayuda de una **comunidad de más de 30.000 usuarios.**

¡Juega!

sustitutos ideales: redescúbrelos y relájate.

Mario Kart 8...
...prueba Sonic All Stars Racing

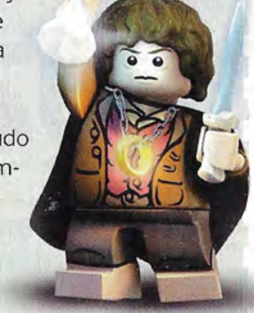
Wii U SEGA **Disponible 30/11/12** 50,95 €. Los nuevos karts de Mario vuelan, se sumergen, vencen a la gravedad, pero los de Sega se transforman en coches, barcos y aviones en plena carrera. Los pilotos de MK8 son los habitantes del universo Mario; los de Sonic Racing, **20 héroes clásicos** de diferentes franquicias o tu propio Mii. Y el multijugador de MK promete máxima tensión y risas por un tubo, pero no te pierdas el de Sonic: cinco jugadores en local, carreras online para hasta 10, y modos de juego que exigen estrategia, uso de ítems o recogida de objetos. Si no lo has probado, te lo recomendamos; si lo tenáis olvidado, ¿a qué esperas para recuperarlo?





LEGO el Hobbit...
...prueba LEGO El Señor de los Anillos

3DS Warner **Disponible 12/11/12** 30,95 € ¿Ganas de acompañar a Bilbo y los enanos por la travesía de Un viaje inesperado y La desolación de Smaug en formato Lego? Tranquilo, Hobbits también hay en El Señor de los Anillos, de hecho es **Frodo**, junto a sus colegas de la comunidad, **el que nos guía por la Tierra Media** mostrando la cara más Lego de la trilogía peliculera. Hay también orcos, trasgos y monstruos gigantescos, y visitaremos un montón de sitios comunes de la tierra media, donde podremos crear y destruir a nuestro antojo. Bilbo y Thorin escudo de Roble te esperan el tiempo que haga falta...



Profesor Layton vs Phoenix Wright...
...prueba Profesor Layton y el Legado de los Ashalanti

3DS Nintendo/Level 5 **Disponible 8/11/13** 45,95 € El último juego de la trilogía Layton sorprende con **más de 500 nuevos puzles** que te permitirán resolver los misterios que rodean al extraño descubrimiento de una chica congelada. Layton solo podrá desenterrar todos los secretos explorando el entorno, enfrentándose a puzles endiablados para obtener Picarats. Pero será un fenomenal entrenamiento para cuando tengas que desentrañar otro misterio, éste después de viajar en el tiempo, reuniendo pistas para ayudar a una chica acusada de brujería. A la historia se apuntará Phoenix Wright, que la defenderá en el juicio. Juntos harán una pareja imparable.





X de Monolith...
...prueba Xenoblade Chronicles

Wii Monolith **Disponible 19/08/11** 49,95 € Si estás ansioso por desvelar la X, volver a disfrutar de Xenoblade puede ser el remedio. Esta formidable aventura, que transcurre en dos enormes continentes, ha sido alabada por jugadores de todo tipo. Su mezcla de **exploración, combates y argumento arrebatador** han revolucionado el universo de los RPG. Mira Xenoblade como la base perfecta para el mundo de X, sueña con su espada Monado para atisbar el futuro y descubrirás una aventura en la que cualquier mínimo detalle tiene máxima relevancia.

12 números + Play Set de Cars Disney Infinity

El Pack del Play Set de Cars te permitirá jugar como **Rayo McQueen y Holley Shiftwell** y recorrer **Radiador Springs** donde se están preparando para el mayor evento internacional de carreras. Personaliza la ciudad a tu gusto, explora los alrededores, remolca todo tipo de vehículos, perfecciona tus acrobacias y, ¡gana la carrera! En el **modo Toy Box**, Rayo McQueen, Holley, Mate, y Francesco pueden interactuar con todos los personajes de Disney Infinity. Valorada en 24,90 €



© Disney. © Disney/Pixar.





12 números + SUPERDESCUENTO

Cada ejemplar te sale a 2.75 €. Te ahorras un 20% sobre el PVP de portada

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Los 40 principales de la Nintendo eShop





Si no los tienes, ve por ellos. No son solo los más descargados semana a semana en la eShop, son también juegos imprescindibles, que convierten tu Wii U y 3DS en máquinas únicas donde jugar. Y están a un solo 'clic' de tu control.

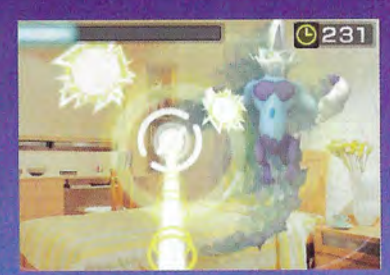


Entre la secuela, el remake y la novedad

Zelda A Link Between Worlds

Nintendo/Aventura/1 jugador
Castellano/4-10-2013/44,95 €

De todos los Zelda que puedes jugar en tu 3DS, este es el único diseñado específicamente para la consola. Una secuela de A Link to The Past en la que Link debe salvar dos mundos: Hyrule y su reverso oscuro, Lorule. Para ello, cuenta con el poder de convertirse en dibujo y desplazarse por las paredes. Una aventura imprescindible que recupera la perspectiva cenital de los primeros Zelda.



Hazte con todos... ¡en Realidad Aumentada!

RAdar Pokémon

Nintendo/Aventura/1 jugador
Castellano/12-10-2012/2,99 €

Capturar Pokémon se convierte en la experiencia más inmersiva en este juego: gracias al giroscopio de 3DS y a la Realidad Aumentada, mueves la consola a tu alrededor para descubrir y atrapar los Pokémon ocultos... en tu propia casa. Puedes transferir tus capturas y objetos a Pokémon Edición Negra 2 y Pokémon Edición Blanca 2. ¡Y con la aparición del legendario trío formado por Tornadus, Thundurus y Landorus en forma Tótem!



El juego más importante jamás creado

Super Mario Bros.

Nintendo/plataformas/1 jugador
Castellano/1-3-2013/4,99 €

Para muchos es el juego de plataformas más influyente de todos los tiempos. Salió para NES en 1986 y a día de hoy sigue siendo un desafío terriblemente divertido: 8 mundos con cuatro niveles cada uno en los que Mario salta sobre sus enemigos, mejora sus poderes con el Super Champiñón o la Flor de Fuego, explora castillos, supera niveles acuáticos, recoge monedas y descubre zonas secretas. El videojuego que todo el mundo debe tener.



Zeldas interconectados

Legend of Zelda Oracle of Seasons

Capcom/Aventura/1 jugador
Castellano/30-5-2013/5,99 €

Creados por Capcom en colaboración con Nintendo, Oracle of Seasons y Oracle of Ages son dos joyas de Game Boy Color que en su versión de la eShop mantienen la contraseña que, si acabas los dos juegos, te permite ver el final real de la historia. En concreto, en Oracle of Seasons explorábamos el país de Holodrum y cambiábamos entre las 4 estaciones usando un poderoso Cetro mágico.



Qué bello es vivir en 3DS

Animal Crossing New Leaf

Nintendo/Social/1-4 jugadores
Castellano/14-06-2013/39,99 €

En Animal Crossing, vivir es una aventura: en un pueblo habitado por animales en el que los días pasan a la vez que en la vida real, debes prosperar y relacionarte con tus vecinos... ¡siendo, además, alcalde del pueblo! Animal Crossing es un fenómeno que en 3DS tiene más opciones sociales que nunca: minijuegos para 4 jugadores, visitas a pueblos de tus amigos o casas de jugadores de todo el mundo...



Una aventura de ensueño

Zelda: Link's Awakening DX

Nintendo/aventura/1 jugador
Castellano/8-6-2011/5,99 €

El primer Zelda portátil (que en la eShop está en su versión Deluxe, es decir, la de Game Boy Color) es una joya: Link naufraga en la isla de Koholit y, para regresar a su hogar, tiene que descubrir el secreto del Pez del Viento. Un juego que trajo a Game Boy toda la profundidad de los Zelda de sobremesa, con una melancólica historia que se recuerda como una de las mejores de la saga.



Vuelve el mayor defensor de la justicia

Phoenix Wright AA Dual Destinies

Capcom/Aventura/1 jugador
Inglés/24-10-2013/24,99 €

La más reciente aventura del abogado Phoenix Wright solo está disponible en formato digital y en inglés. Si dominas el idioma disfrutarás del mejor Ace Attorney hasta la fecha. Para demostrar la inocencia de tus defendidos tendrás que encontrar las contradicciones en las declaraciones de los testigos y, como novedad, usar la Matriz de ánimo para psicoanalizarlos y descubrir si mienten.



Robots en el antiguo oeste

Steamworld Dig

Nintendo/plataformas/1 jugador
Inglés/7-8-2013/8,99 €

Este juego de plataformas mezcla en su ambientación western y ciencia-ficción. El prota es el robot Rusty, que llega a un pueblo minero con el objetivo de buscar oro y piedras preciosas. Pero en su exploración descubrirá además a una raza de peligrosos trogloditas. Steamworld Dig combina saltos, acción, exploración y un apartado gráfico de sprites con dos dimensiones y profundidad 3D de lo más bonito que se puede ver en 3DS.



Mario, Luigi, Peach y Toad se van de marcha

Super Mario Bros. 2

Nintendo/plataformas/1 jugador
Inglés/7-8-2013/4,99 €

La segunda aventura de Mario en NES continúa siendo a día de hoy una de las más originales que jamás ha vivido el fontanero. Además de controlar a cuatro personajes con distinta capacidad de salto (Mario, Luigi, Peach y Toad) y habilidades, la manera de acabar con los enemigos no pasa por saltar sobre ellos, sino por arrojarles verduras que arrancamos del suelo. Imprescindible para todos los auténticos megafans de Mario.



El pistolero más temido de la eShop

Gunman Clive

Hörberg Productions/Aaccion-plataformas
1 jugador/Castellano/20-12-2012/1,99 €

Otras de esas maravillas de la eShop que, además, está disponible a un precio absolutamente incomparable. Una banda de forajidos ha secuestrado a la hija del alcalde Johnson y solo el valiente Gunman Clive puede salvarla. Esto da pie a un juego de acción con toque plataformeros 2D, de los de "toda la vida", divertido, con una estética única muy lograda y enfrentamientos con jefes finales realmente memorables.



El auténtico Héroe del Tiempo

Zelda: Oracle of Ages

Capcom/Aventura/1 jugador
Castellano/30-5-2013/5,99 €

Link explora un nuevo país, Labrynna, con el objetivo de encontrar las ocho Esencias del Tiempo y destruir las intención del malvado Veran. Afortunadamente, cuenta con un nuevo objeto mágico, el Arpa de los Tiempos, que le permite viajar a distintas épocas. Una maravilla de diseño y "pixel art" que conforma una historia conjunta con Oracle of Seasons -en la otra página- pues necesitas acabar los dos juegos para conocerla entera.



Aquí comenzó la mayor leyenda

The Legend of Zelda

Nintendo/aventura/1 jugador
Inglés/12-04-2013/4,99 €

El primer Zelda, el juego con el que Shigeru Miyamoto redefinió la aventuras en la consola NES. El viaje de Link por un Hyrule 2D en busca de las ocho partes de la Trifuerza está plagados de sorpresas, peligros, mazmorras y secretos. Hoy su dificultad es exagerada, no contamos ni siquiera con un mapa como ayuda, pero como en todos los juegos de la Consola Virtual podemos guardar la partida en cualquier momento.



Puzles elevados al cubo

EDGE

Two Tribes/Puzle/1 jugador
Castellano/26-12-2013/3,99 €

De la mano de los creadores de Toki Tori 2 y el puzle RUSH nos llega otro juego de inteligencia. En EDGE, hacemos rodar por los escenarios un cubo, con la misión de recoger prismas y llegar a la salida en el menor tiempo posible. Con ciertos toques de plataformeo, EDGE nos exige cierta habilidad para avanzar y, sobre todo, capacidad de observación para descubrir la ruta más adecuada. Sus más de 100 niveles garantizan muchas horas pegados a la pantalla de 3DS.



El juego de dardos más realista del mundo

Darts Up 3D

Enjoy Up/Deportivo/1-4 jugadores
Castellano/5-09-2013/2,99 €

Jugar a los dardos en 3DS con este juego de Enjoy Up es una experiencia distinta: apuntamos con el sensor de movimiento de Nintendo 3DS, un realismo total y una gran precisión en el control: ¡tienes que ser tan hábil como si jugaras a los dardos de verdad! Y la profundidad 3D añade un plus de realismo a la experiencia. Disfruta con tu Mii de partidas con hasta 4 jugadores, con los estilos de juego más famosos, incluido el 501. Muy disfrutable, sobre todo con amigos.



En busca del Legendario tipo Hada

Pokémon X

Nintendo/RPG/1-4 jugadores
Castellano/12-10-2013/39,95 €

La mayor aventura Pokémon jamás concebida nos llega en dos versiones con las diferencias habituales. En Pokémon X tu principal objetivo será capturar a Xerneas, el Pokémon Legendario de la Creación; pero además hay otros 13 Pokémon exclusivos de esta versión, así como fósiles o megapiedras que solo puedes encontrar en Pokémon X. Un aventurón que garantiza horas y horas de juego explorando Kalos y jugando (o compitiendo) con tus amigos.



Atrapa al Pokémon de la Destrucción

Pokémon Y

Nintendo/RPG/1 jugador
Castellano/12-10-2013/39,95 €

Es en esencia la misma aventura que Pokémon X, pero en esta ocasión el desarrollo pasa por capturar a Yveltal, el Pokémon Legendario de la Destrucción. Además de este Pokémon, la edición Y cuenta con otros 13 exclusivos, junto a fósiles y megapiedras... Como es habitual, solo podrás completar la Pokédex intercambiado Pokémon con amigos que tengan la otra versión (si tienes las dos en una misma consola, no es posible: necesitarías dos máquinas).



El mejor juego de la historia

Legend of Zelda Ocarina of Time 3D

Nintendo/aventura/1 jugador
Castellano/4-10-2012/44,99 €

Quizá te parezca un titular exagerado, pero en 9 de cada 10 listas de los mejores juegos de la historia, Ocarina of Time está el primero. Creado para Nintendo 64, fue el primer Zelda de desarrollo tridimensional. El joven Link debe detener al maligno Ganondorf con la ayuda de la Ocarina del Tiempo. Una epopeya que se desarrolla en dos líneas temporales, y que en 3DS añade las 3D estereoscópicas.



Apasionante mezcla de rol y estrategia

Fire Emblem: Awakening

Nintendo/aventura/1 jugador
Castellano/4-10-2013/44,99 €

Intelligence Systems (estudio interno de Nintendo) nos trae esta auténtica maravilla: ayuda al Príncipe Chrom y a los Custodios de Ylisse a proteger su nación de la vecina Plegia en una mezcla de rol con la estrategia de tablero por turnos más profunda. La clave está en agrupar a nuestra unidades (que incluso desarrollan lazos de amor entre ellas, casándose y teniendo hijos). De lo mejor de 3DS.



Un clásico más rápido que el sonido

3D Sonic The Hedgehog

SEGA/plataformas/1 jugador
Inglés/5-12-2013/4,99 €

La serie 3D Classic de SEGA, que recupera arcades y juegos de Megadrive clásicos añadiendo nuevos modos y efecto 3D, ha sido todo un acierto. En concreto, esta revisión de primer juego de Sonic incluye las versiones occidental y japonesa (más difícil), y nos da la posibilidad de que Sonic realice el Spin Dash (movimiento que debutó en Sonic 2), además de añadir efecto 3D. Un plataformas magnífico.



Los tipos más duros de Megadrive

3D Streets of Rage

SEGA/Acción/1-2 jugadores/
Castellano/4-10-2013/4,99 €

Tres polis expertos en artes marciales recorren las calles para acabar con la banda de criminales que ha tomado la ciudad. Así de sencillo es el argumento del beat´em up más famoso de Megadrive, que nos exige dominar a la perfección el abanico de ataques de cada personaje para acabar con las insistentes hordas de enemigos. Un adictivo juego de acción que permite modo a dobles en red local y que incluye un modo extra en el que acabamos con los malos de un solo golpe.



Regeneración HD

Zelda Wind Waker HD

Nintendo/Aventura/1 jugador
Castellano/4-10-2013/59,99 €

Nacido en GameCube en 2003, su remake no solo pone en solfa unos gráficos HD espectaculares, además incluye nuevos detalles jugables como la posibilidad de navegar más rápido, integración de Miiverse con la botella Tingle o el reto del modo Héroe, en el que los ataques enemigos hacen el doble de daño y no hay un solo corazón en leguas a la redonda. Además de en la eShop, donde es número 1 en descargas, Wind Waker se ha distribuido en un pack con la consola, y en edición limitada con figurita de Ganondorf.



Pon tus reflejos retro a entrenar

NES Remix

Nintendo/Arcade/1 jugador
Castellano/18-12-2013/9,99 €

Más de 200 niveles basados en 12 arcades clásicos de la consola NES, te esperan en este cóctel exclusivo de la eShop. En NES Remix, cada título inspira entre 6 y 23 desafíos de unos segundos de duración. Son partidas cortas, pero intensas, en las que la diversión es simple y directa. A continuación puedes probar los niveles remix, que modifica los desafíos originales o incluso los combina entre sí, para proponer retos sorprendentes. Hay 50, y fliparás con los cambios gráficos que han hecho en los juegos originales.

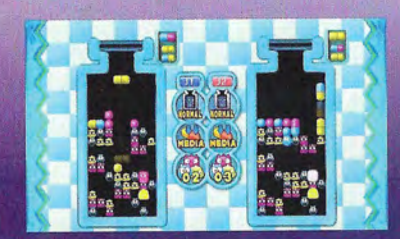


Antes los juegos de saltos no eran así

Super Mario World

Nintendo/Plataformas/1-2 jugadores
Inglés/27-4-2013/7,99 Euros

Segunda oportunidad para redescubrir el Mario que reinventó los plataformas: SMW de Super Nintendo. El original es de 1992, se recuperó en Wii en 2010 y ahora es un imprescindible de Wii U. En SMW, Mario y Luigi conocen nuevos personajes y estrenan habilidades, como la Capa de Pluma, en niveles tan difíciles como cargados de secretos. Dos detalles para rematar: esta versión de la eShop corresponde a la americana; y si ya lo tenías en Wii, puedes conseguir la mejorada para Wii U por solo 1,49 €.



En el fragor de la gripe

Dr. Luigi

Nintendo/Puzle/1-2 jugadores
Castellano/15-1-2014/14,99 €

La batalla contra los virus se libra en forma de puzle, y desde luego resulta más divertido que inflarse a antibióticos. Las píldoras de colores llueven desde la parte superior de la pantalla y nosotros tenemos que colocarlas para formar líneas verticales u horizontales de cuatro piezas y eliminar el virus. La mecánica es sencilla pero su dificultad y adicción no tienen límite gracias al frenético ritmo. Se ha incluido un modo de juego táctil y partidas competitivas en modo local y online que prometen horas frenando a la "gripe".



El clásico de SNES solo se juega en Wii U

EarthBound

Nintendo/Aventura-RPG/1 jugador
Inglés/18-7-2013/9,99 €

Editado en 1995 para SNES, este descacharrante RPG no llegó a salir en Europa. Así que la aventura protagonizada por el joven Ness solo se puede disfrutar en la CV de Wii U. Tu objetivo, viajar por el mundo para evitar que Giygas, el destructor cósmico universal, aniquile a la humanidad. Todo está lleno de detalles tan cachondos como llevar sartenes o bates de béisbol como armas o un traje de deporte como armadura.



Físico o digital, ¡pero hazte con él!

Super Mario 3D World

Nintendo/Plataformas/1-4 jugadores
Inglés/29-11-2013/59,99 €

No es un Mario al uso: puedes buscar secretos en sus niveles girando o soplando en el GamePad, está integrado en Miiverse y puedes competir con el mundo entero online. Además, permite jugar con Mario, Luigi, Peach y Toad, y controlar sus habilidades. Alucinarás con los nuevos poderes que les otorgarán los potenciadores: las duplicerezas, la careta Goomba... Pero lo mejor es su espectacular multijugador a cuatro.



¿La mejor aventura de Link?

A Link to the Past

Nintendo/Aventura/1-4 jugadores
Inglés/12-12-2013/7,99 €

Es una de las entregas de la serie Zelda mejor valoradas por crítica y público, y la única que salió para la consola de 16 bits. Sus gráficos y sonido envolventes (la banda sonora la compuso Koji Kondo) y sus ingeniosas mazmorras, dieron alas al juego (4.610.000 uds vendidas) y a la consola. Fue el primer título de la serie en proponer dos mundos paralelos entre los que Link podía viajar. Por un lado el mundo de la Luz, y por otro el de las Tinieblas.



Con sabor a heroicidad

Mega Man X2

Capcom/Acción-aventura/1 jugador
Inglés/14-11-2013/7,99 €

Nuestro héroe dispone de varios vehículos para recorrer a toda pastilla cada nivel liquidando a los reploides rebeldes o X-Hunters. Una motocicleta o una armadura de combate le ayudarán a llegar con vida hasta los 8 jefes finales, aunque serán los inventos del Dr. Light, como la doble carga para su cañón, lo que mejor aprovechará. Ya sabes que X tiene algo de Kirby: puede utilizar las habilidades de los jefes que derrote.



Super Mario 3D World es el juego de Mario más desafiante y divertido creado hasta el momento



En Punch Out, nuestro pequeño boxeador no le tenía miedo a nada: ni a los gigantescos rivales



La generación 'Mario'

Super Mario Bros. 2

Nintendo/Acción/1 jugador
Inglés/16-5-2013/4,99 €

Fue el primer Mario en el que pudimos controlar a otros personajes con sus habilidades, como Peach -que saltaba y podía mantenerse un rato en el aire- o Toad -capaz de recoger y lanzar objetos a toda velocidad-, y donde se estrenaron además Shy Guy y Birdo. Recoger ítems y lanzarlos a los adversarios para despejar cada nivel era el objetivo a lo largo de 7 mundos, incluso los enemigos podían ser lanzados más allá de la pantalla.



Crónicas vampíricas

Super Castlevania IV

Konami/Acción/1 jugador
Inglés/31-10-2013/7,99 €

En su momento fue elogiado como uno de los mejores títulos disponibles para Super Nintendo, y 22 años después continúa siendo un juego mítico. Recuperar las sensaciones de explorar el castillo armados con el todopoderoso látigo, manejar las hachas o lanzar agua bendita a los esbirros de Drácula, está al alcance de un solo clic. A día de hoy es sin duda el mejor juego de Castlevania que disfrutarás en tu Wii U.



Cuando los saltos no tienen límite

Super Mario Bros.

Nintendo/Plataformas/1-2 jugadores
Inglés/12-9-2013/4,99 €

Quizá fueras muy pequeño para jugar al original (1989) pero has tenido ocasión de descargarlo en Wii (2007), 3DS (2012) y ahora Wii U en versión mejorada. Desde luego no será por falta de oportunidades. En este inigualable clasicazo te conviertes en Mario o en Luigi y atraviesas castillos, cuevas, bajas por tuberías, saltas de plataforma en plataforma y al final te enfrentas a diferentes enemigos, con atención especial al Bowser que ha secuestrado a Peach. Recuperarla es el objetivo final de todo esto.

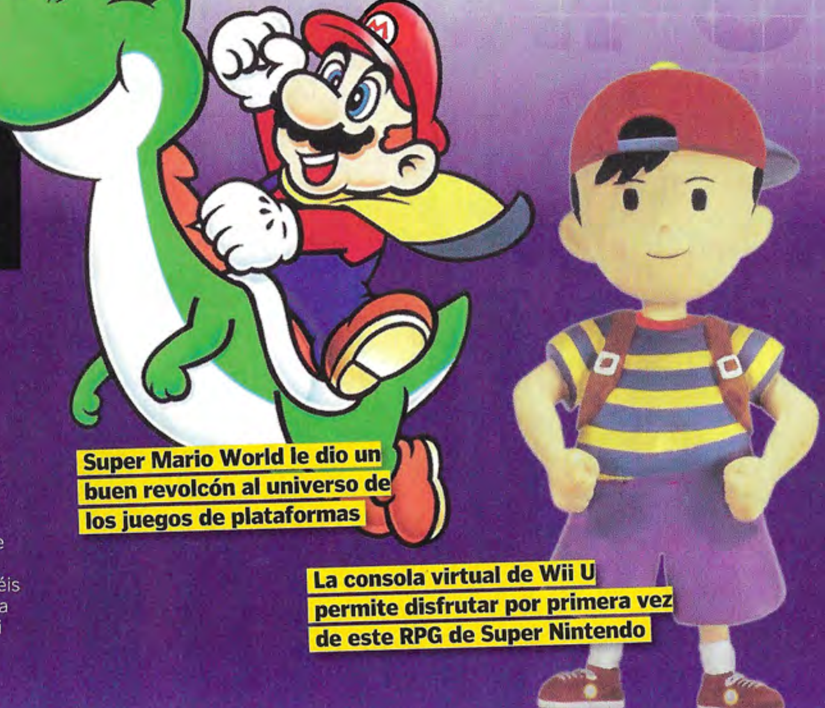


A falta de nueva entrega, ¡el original!

F-Zero

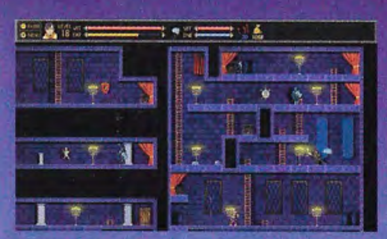
Nintendo/Velocidad/1 jugador
Inglés/21-2-2013/7,99 €

Puede que no lo conocieras, así que es hora de atreverte con el clásico de Super Nintendo que elevó el Modo7 a los altares: una competición galáctica de aerodeslizadores turbo que redefinió las carreras. Algunos héroes sagrados del mundo Nintendo, como Captain Falco y Samurai Goroh, proceden de este apoteósico título de velocidad. Aunque quizá muchos de vosotros lo que recordéis de F-Zero sea su conocidísima y pegadiza banda sonora. Disponible en la CV de Wii desde diciembre de 2006.



Super Mario World le dio un buen revolcón al universo de los juegos de plataformas

La consola virtual de Wii U permite disfrutar por primera vez de este RPG de Super Nintendo



Furia épica española

Unepic

EnjoyUp/Aventura-Rol/1 jugador
Castellano/23-1-2014/9,99 €

El juego de Francisco Téllez y EnjoyUp se está destapando como un fenómeno. Su mezcla de plataformas, rol y cachondeo tiene un gran tirón: su historia, con el señor Téllez como único programador, músico y diseñador, conquista corazones; pero lo importante es que las aventuras de Dani en el enorme castillo lleno de monstruos se muestran sólidas, divertidas y con una duración (más de 200 pantallas) que compensa de sobra la inversión.



Un Metroid que debes tener

Super Metroid

Nintendo/Acción/1 jugador
Inglés/16-5-2013/7,99 €

De la aventura original de Samus en 16 bits, editada en 1994, se ha dicho que es uno de los mejores juegos de acción en 2D de todos los tiempos. Esta saga se ha instalado hace tiempo en el corazón de todos los nintenderos, que añoran una nueva entrega. Mientras, es posible refrescar la memoria con esta mezcla de exploración, acción y misterio, que lanzó a Samus a las garras de la fama entre los enormes laberintos del planeta Zebes.



Dibujar tiene premio

Art Academy: SketchPad

Headstrong Games/Simulación/1 jugador
Castellano/9-8-2013/3,99 €

Combinar Art Academy con la pantalla del GamePad solo puede terminar en algo bueno. Este SketchPad funciona tanto para principiantes que empiezan a dibujar como para expertos que buscan inspiración: sabrá cómo sacar lo mejor de vosotros mismos para luego compartir vuestras obras en Miiverse y participar en diferentes concursos.



El Pokémon de Wii U

Pokemon Rumble U

Nintendo/Acción/1 jugador
inglés/16-5-2013/14,99 €

Detrás de estos 'juguetes' se esconden los Pokémon más guerreros y cañeros de toda la generación, dispuestos a batallar sin tregua. Y están los 649 descubiertos hasta Blanca 2 y Negra 2. La idea es que cuantos más Pokémon derrotes, más podrás convertir en amigos, pero deberás conocer sus puntos fuertes y debilidades para trazar la estrategia adecuada. Hay un multijugador para cuatro, cooperativo y cara a cara que te dejará sin habla.



Plataformas de estilo retro

EDGE

Two Tribes/Arcade/1 jugador
Castellano/21-11-2013/3,99 €

Tras Toki Tori y 3D Rush, los chicos de Two Tribes nos traen EDGE, su última "criatura", un plataformas de inspiración retro en el que tomamos el control de un cubo que habrá que llevar rodando a o largo de más de 100 niveles, con lo que eso supone de habilidad, estrategia y risas. Su banda sonora se inspira en clásicos de 8 bits pero eso no impide que se mueva a 60 imágenes por segundo y despliegue una resolución de 1080p.



De Mega Man al robot X

Mega Man X

Capcom/Acción/1 jugador/Inglés
19-9-2013/7,99 €

Cien años después de las aventuras de MegaMan, X, un robot de nueva generación, debe hacer frente a la amenaza de los reploides con la ayuda de Zero, cazador de robots rebeldes. X se abre camino por fases llenas de peligros, pero el salto de NES a Super Nintendo le trajo nuevos poderes, como escalar, esprintar y conseguir piezas que mejoraban sus habilidades, algo que nos pondrá las cosas un poco más fáciles.

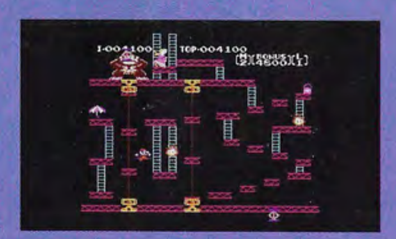


Boxeo como en los buenos tiempos

Punch-Out!!

Nintendo/Boxeo/1 jugador/Inglés
21-3-2013/4,99 €

Little Mac es pequeño pero matón: no le teme a nada. No le imponen Glass Joe, ni Soda Popinski ni Macho Man. Como mucho, ver a Mario vestido de árbitro. Pero enseguida se sobrepone y empieza a lanzar ganchos y crochets hasta descubrir el punto flaco del enemigo. Tú lo ves todo desde arriba, concentrado en esquivar los golpes del rival aunque no se te escape la limpieza del ring o la sencillez de gráficos y movimientos.

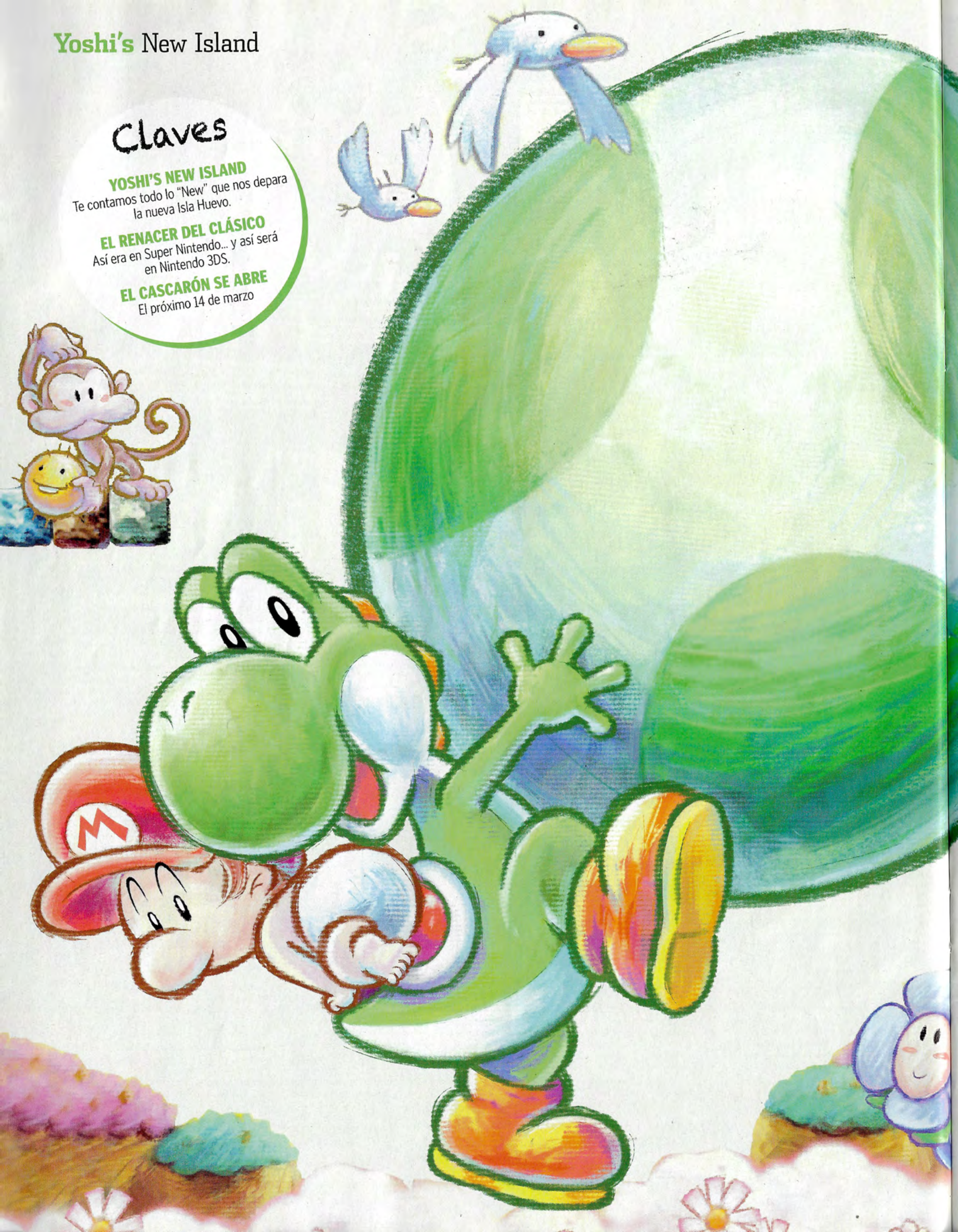


Otra vez Pauline

Donkey Kong

Nintendo/Plataformas/1-2 jugadores
Inglés/15-7-2013/4,99 €

Qué más se puede contar de este mito de todos los tiempos de la humanidad. Una fiel adaptación a la recreativa original (y que se puede redescubrir en 3DS y Wii) que dio a conocer al mundo a Jumpman -Mario- y a Donkey, que está a punto de estrenar nueva obra en Tropical Freeze. Su mecánica sencilla pero endiabladamente divertida sentó las bases del género de las plataformas, aunque las cosas hayan evolucionado muchísimo.



Claves

YOSHI'S NEW ISLAND
Te contamos todo lo "New" que nos depara la nueva Isla Huevo.

EL RENACER DEL CLÁSICO
Así era en Super Nintendo... y así será en Nintendo 3DS.

EL CASCARÓN SE ABRE
El próximo 14 de marzo



YOSHI'S New ISLAND™

Bienvenidos a Isla Huevo

¿Qué fue primero: el huevo o el dinosaurio? Tras adentrarnos en la isla de Yoshi's New Island, la respuesta es clara (y yema): los huevos rotos con patadas.

El hallazgo arqueológico más importante de la Humanidad tuvo lugar en 1990, cuando un humilde profesional de la fontanería descubrió el primer dinosaurio con zapatos. Aquella entrañable criatura, a la que llamó Yoshi, se convirtió en su fiel montura y cautivó tanto a los jugadores de Super Mario World que, cinco años después, Nintendo le concedió su propio juego: nada menos que la precuela de la saga Mario, cuando éste aún llevaba pañales. Había nacido uno de los mejores plataformas de Super Nintendo.

Donde viven los Yoshis

Super Mario World 2: Yoshi's Island nos sumergió así en la **Isla de los Yoshis**, un paradisíaco universo de fantasía repleto de Shy Guys secuestra-bebés, canciones pegadizas y una revolucionaria estética que emulaba dibujos hechos a mano con ceras, lápices y rotuladores de colores, combinados con efectos impactantes para la época (1995), gracias al **chip Super FX 2**. Este avance técnico permitió incluir chuladas como **rotaciones del escenario, deformaciones de personajes**, zooms, jefes gigantescos y fondos a base de capas que lograban una estupenda **sensación de profundidad**. Pero quién le iba a decir a este dino que su evolución vendría del mono. Fue el flipante trabajo artístico de **Rare en Donkey Kong Country** lo que llevó a Miyamoto a cambiar, en pleno desarrollo, el estilo de los Marios clásicos por una estética mucho más arriesgada y rompedora, que hizo posible esa magia de cuento infantil para jugones mayores.

Por eso, que el director **Takashi Tezuka** repita al frente de Yoshi's New Island es la mejor garantía de fidelidad a ese espíritu del juego original. De hecho, nada más empezar, comprobamos que su historia es idéntica a la de SNES: las cigüeñas recogen a los bebés en un esponjoso mundo de nubes situado en el cielo, pero







Yoshi cuida de Bebé Mario. De hecho, cuando un enemigo nos golpea no morimos, sino que Bebé Mario cae y Yoshi tiene unos segundos para recogerle antes de perder una vida.

en su camino de vuelta, se topa con el malvado Kamek, que le roba a Bebé Luigi mientras Bebé Mario cae al vacío. En realidad, ha aterrizado nada menos que en la **Isla Huevo, hogar de los Yoshis** sometido a la tiranía de Bebé Bowser. Así que deciden turnarse para llevar a Bebé Mario con su hermano sano y salvo y dar comienzo la gran odisea...

Seis dinos y un biberón

En cuanto tomamos el control del primer Yoshi, nos invade una agradable sensación de familiaridad: podemos realizar los mismos movimientos que antaño, como los culetazos, los "revoloteos" de piernas y los lengüetazos para zampar y tragar enemigos. Así se convierten en huevos arrojadizos con los que activar interruptores, disparar a las nubes con signos de interrogación o destruir objetos y partes del decorado. Para ello, volvemos a utilizar el mismo sistema de apuntado: con un botón activamos la mira, que se mueve de arriba abajo hasta que soltamos en el momento justo o la fijamos con otro botón. Y aquí es donde viene la gran novedad: de pronto nos toparemos con un Shy Guy gigante que podremos zamparnos para **transformarlo en un huevazo de proporciones jurásicas**, con el que arrasaremos el escenario (al estilo del Mega Champiñón de New Super Mario Bros) para acceder a zonas secretas. Y atención, porque uno de los Shy Guy que nos hemos topado... ¡era de metal! Y a pesar del mal trago, Yoshi se lo acabará zampando para convertirlo en un enorme huevo metálico, cuyos efectos serán aún más devastadores. ¿Y para qué querremos destrozar el mobiliario isleño? Seguid leyendo...

Giros(copios) de guión

En algunas zonas encontraremos unos prismáticos alados, que activarán una **visión general del mapa** al estilo Mario 3D Land (pero en 2D), que podremos mover mediante el giroscopio; de esta forma, veremos zonas ocultas como un vergel de monedas protegidas por tube-

La evolución del dinosaurio

Repasamos los plataformas más relevantes de Yoshi, y la verdad es que se ha conservado mejor que los de su especie.



Yoshi's Island

1995 Super Nintendo
El juego que abrió el cascarón puso a Mario (bueno, a él de peque) a lomos de Yoshi, que asumía el papel protagonista con sorprendente resultado: un plataformas variadísimo con un sistema de control novedoso y un estilo artístico cautivador.



Yoshi's Story

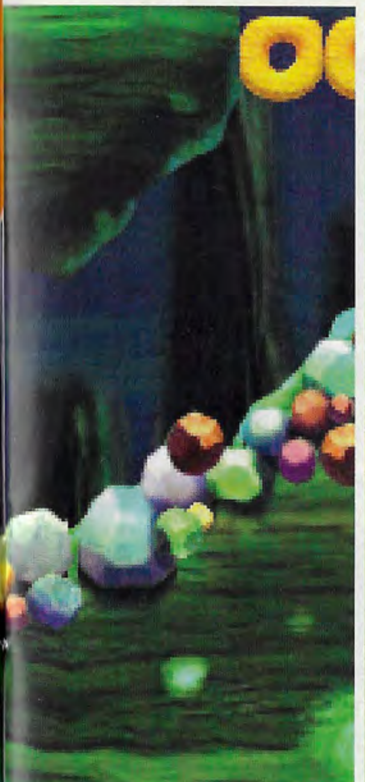
1998 Nintendo 64
El salto artístico sustituyó los lápices de colores por un mundo de texturas que sentaron las bases del estilo Yarn (de Kirby y el futuro Yoshi de Wii U). Aunque era más cortito, se convirtió en el mejor plataformas 2D de N64.





Yoshi Touch & Go!

2005 Nintendo DS
El juego más innovador de Yoshi (con permiso de Universal Gravitation para GBA) sirvió como demostración del uso de las dos pantallas, el micro y el puntero. Con él creábamos nubes para dirigir a Yoshi y Bebé Mario por sus originales niveles.











LOS HUEVOS GIGANTES SON LA GRAN NOVEDAD DE LA ISLA: ADEMÁS DE DESTROZAR EL ESCENARIO, TAMBIÉN LOS HAY METÁLICOS. ¡QUÉ HUEVAZOS!

rías, y será entonces cuando echemos mano de los huevos gigantes; una gran idea que fomenta la exploración a tope. Sin embargo, el giroscopio dará mucho más juego cuando **Yoshi se transforme en vehículo**. Al igual que en Yoshi's Island, podremos transformarnos en coche, taladro, helicóptero y submarino, sólo falta el tren para completar el quinteto original. Estas fases contrarreloj serán frenéticas y muy divertidas de jugar, ya que guiaremos al vehículo como si fuera un juguete real en el interior de la pantalla. A pesar de estas novedades en el control, todo en Yoshi's New Island es un fiel homenaje a todas las virtudes

Las nuevas mecánicas incluirán tipos de plataformas nunca vistas, escenarios que podremos destruir con los huevos gigantes y transformarnos en vehículos que controlaremos con el giroscopio en fases contrarreloj.



Yoshi's Island DS

2006 Nintendo DS
Su principal novedad fue la presencia de los bebés Peach, Donkey Kong, Wario y Bowser con sus propias habilidades, y aunque gráficamente supuso un regreso al Yoshi's Island original, su sistema de intercambio de bebés no sorprendió tanto.



Yoshi's New Island

14 de marzo de 2014 Nintendo 3DS
Estos 19 años de aventuras nos llevan a Isla Huevo, un mundo que apuesta por la nostalgia del juego original de SNES y mezcla el control más tradicional con las posibilidades del giroscopio y un efecto 3D que encaja de maravilla con el estilo artístico.



La dificultad volverá a estar muy bien equilibrada: los jugadores más inexpertos podrán completar los niveles sin problemas, pero recolectar todas las medallas huevo, monedas rojas y margaritas será una odisea.

Habrá seis mundos principales con ocho niveles cada uno, dos de los cuales serán castillos. Pero al igual que en el Yoshi's Island original, no descartamos que haya niveles extra...

Las rocas rodantes se podrán empujar ladera abajo para aplastar enemigos y romper cajas que contengan llaves. Bueno, y para ver esa cara genial de Yoshi herniándose.

que hicieron grande al juego de Super Nintendo, desde las **pegadizas melodías** hasta el delicioso apartado gráfico, más vistoso que nunca gracias a la mezcla de pinceladas de pastel y acuarela, que encajan de maravilla con el sutil efecto 3D, en la línea de New Mario Bros 2.

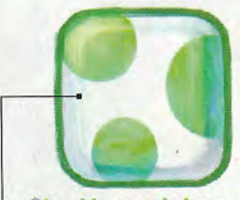
Habrá que echarle huevos

Sin embargo, el aspecto que más nos ha retrotraído al pasado es el **perfecto equilibrio de la dificultad**, que acogerá a los novatos con los brazos abiertos pero a la vez premiará a los viciados del coleccionismo, pues encontrar todos los objetos en cada nivel será todo un desafío. Entre ellos, repiten las mini estrellas (que sumarán segundos al contador cada vez que perdamos al llorica de Bebé Mario), las monedas rojas y las clásicas margaritas de la ruleta de meta, aunque en esta ocasión se ha prescindido del minijuego de rasca y gana. A cambio, directamente ganaremos **medallas de huevo dorado**, cuya obtención nos llevará muchas horas de búsqueda y entretenimiento. Y si nos atascamos en un punto complicado, aparecerán unas alas opcionales a modo de "superguía", con las que podremos sobrevolar el nivel aleteando. Sí, amigos, Yoshi tendrá alas por primera vez en su vida, lo que supondrá un hallazgo arqueológico aún mayor... pero la frondosa Isla Huevo esconderá muchas más sorpresas que aún no os podemos desvelar.

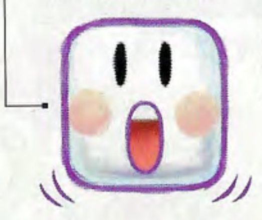
Preparad vuestras 3DS para uno de los plataformas más **nostálgicos, variados y artísticos** de los últimos años, que Yoshi está a punto de romper el cascarón.

Items

Los objetos de Isla Huevo son los mismos que conocimos en Yoshi's Island. Qué recuerdos...

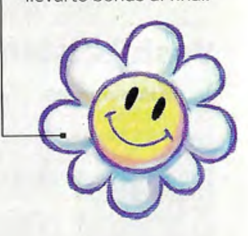


Los bloques de huevos vienen muy bien para cargar munición: Yoshi puede llevar hasta 6 huevines tras de sí.



El bloque de información vuelve a explicarnos cómo se juega en ciertas fases, pero al ser opcionales no interrumpen la acción.

Las nubes aladas son como los bloques de interrogación de Mario. Lánzales un huevazo para descubrir lo que contienen.

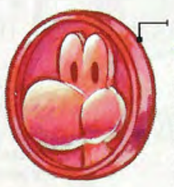


Hay 8 margaritas por nivel y cuantas más encuentres, más posibilidades tendrás de llevarte bonus al final.



Las mini estrellas intentan huir de Yoshi dando saltitos. Suman segundos al contador cuando perdemos a Bebé Mario.

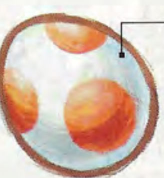




Las monedas de Yoshi se dividen en las clásicas doradas (por cada 100 te dan una vida) y las monedas rojas (habrá 20 por nivel).







Los huevos de colores son los que cada Yoshi genera al zamparse a un enemigo para después lanzarlos con puntería.





EL ESTILO ARTÍSTICO ES UNA PRECIOSA MEZCLA DE COLORES, ACUARELAS Y PASTELES IMPRESIONISTAS





La fauna y flora de la isla

El ejército de Bebé Bowser estará formado por viejos enemigos que os resultarán muy familiares.

Los simios son tan traviesos como parecen, y nos lanzan esas bolas de pinchos mientras se cuelgan de liana en liana. Qué monos ellos...

Las Margalocas son capaces de dormir a cualquier bicho viviente con sus cantos, aunque cuando se están calladitas son inofensivas, como ciertos cantantes...

Las Plantas Piraña vuelven a enseñar sus fauces cada vez que nos acercamos, no hay nada como un lanzamiento para dejarlas fuera de "huevo."

Lakitu es un enemigo con gancho, que aparece para pescar a Yoshi cuando menos se lo espera. Los huevazos son la mejor arma contra ellos.

Los bandidos son ladrones enmascarados de monedas e items, pero también de Bebé Mario si te descuidas. Se cree que descienden de Shy Guy.

Los Shy Guy vuelven a ser los enemigos más comunes de Yoshi. Estos "chicos tímidos" son los encargados de secuestrar a los bebés. ¡Malos!

Los ratones aparecen en los momentos más inoportunos para llevarse nuestros huevos y dejarnos sin munición, así que no dudéis en pisotearlos.



Los Olfiti son una mutación de los Shy Guy, y se caracterizan por lanzar bolas a distancia. Vamos, que se les va la fuerza por la boca.





INFORME EXHAUSTIVO

Todo lo que necesitas saber de SUPER SMASH BROS.

LA GRAN REUNIÓN DE ESTRELLAS NINTENDO (JUNTO A ALGUNOS INVITADOS) CELEBRARÁ SU CUARTO ENCUENTRO GENERACIONAL ESTE AÑO.

Cada vez conocemos más datos del que será uno de los lanzamientos más importantes del año. Tanto en Wii U (por primera vez en alta definición) como en 3DS (por primera vez en portátil), el nuevo Super Smash Bros. será todo un imprescindible y un importante paso adelante en la saga.

La obra de un genio

Tras haber dirigido el estupendo Kid Icarus: Uprising, Masahiro Sakurai (creador de Kirby y Super Smash Bros.) está una vez más al frente de la dirección con esta entrega, aunque formando equipo junto a **Bandai Namco** (artífices de sagas como Pac-Man, Tekken, Soul Calibur y Tales). Tras sufrir una grave tendinitis en su brazo hace un año, Sakurai no perdió los ánimos para seguir desarrollando este ambicioso juego, sino más bien todo lo contrario. Se mudó a una nueva casa junto a las oficinas de Bandai Namco, ya que no quería malgastar tiempo con desplazamientos, e incluso se dedicó a grabar en vídeo sus numerosas instrucciones diarias para que el equipo pudiera revisarlas en cualquier momento y así asegurarse de que su visión es plasmada correctamente en el juego. "Me siento agradecido por poder trabajar en algo que hace disfrutar a más y más gente", asegura Sakurai. Y su nuevo juego hará disfrutar a muchas personas, no nos cabe duda. Si habéis jugado a los anteriores Super Smash Bros., estaréis de acuerdo con nosotros en que cada uno de ellos está entre los mejores juegos del catálogo de sus respectivas consolas, gracias a su magnífica jugabilidad, un multijugador irresistible, la unión de los personajes

Las 5 claves

PARA EMPEZAR, LOS 5 PUNTOS MÁS RELEVANTES DEL JUEGO. Lo primero es situarnos, ¿no? ¿Qué es lo más importante que conocemos hasta ahora de Smash Bros.? Estas cinco claves os lo resumen. Nos falta la de la fecha de lanzamiento: es fácil, no lo sabemos, aunque Miyamoto ha dejado caer que llegará a finales de año.



DESARROLLADO EN EQUIPO

En el desarrollo de Smash Bros. intervienen Sora Ltd. (compañía de Masahiro Sakurai) y Bandai Namco, bajo la supervisión de Nintendo. Cada uno tiene sus funciones definidas en una orquesta dirigida por el talentoso Sakurai.



LA MAYOR REUNIÓN DE HÉROES

Y no solo del sello Nintendo, también de Sega o Capcom, de first y second party, de Pokémon Company. Van 22 combatientes, pero ¿hasta dónde llegará?

PELEAS EN HD

Será el primer Super Smash Bros. en alta definición (en Wii U). Los combates entre personajes Nintendo darán un paso muy importante en cuanto a gráficos, resolución, nitidez y fluidez.



Y PORTÁTILES

Será también el primer Super Smash Bros. diseñado para una consola portátil. Hasta ahora todas las entregas habían sido exclusivas de sobremesa, pero por fin debutará en portátil, y en 3D estereoscópico.



ACTUALIZACIÓN DIARIA

A través de Miiverse y del site oficial de Smash Bros., Sakurai actualiza el plantel de luchadores, objetos, movimientos y otros detalles del juego. A veces, con sus adivinanzas, incluso acaba confundiéndonos.



Lucario fue confirmado recientemente. Será su segunda aparición, tras su debut en la entrega de Wii.

más importantes de Nintendo en un mismo título, la multitud de guiños y referencias a la herencia de la compañía, y el aluvión de contenidos que ofrece. Para este nuevo juego, Sakurai ha explicado que quiere **encontrar el equilibrio perfecto** entre el estilo veloz y competitivo de Melee (GameCube) y el más lento y casual de Brawl (Wii).

Debutantes y veteranos

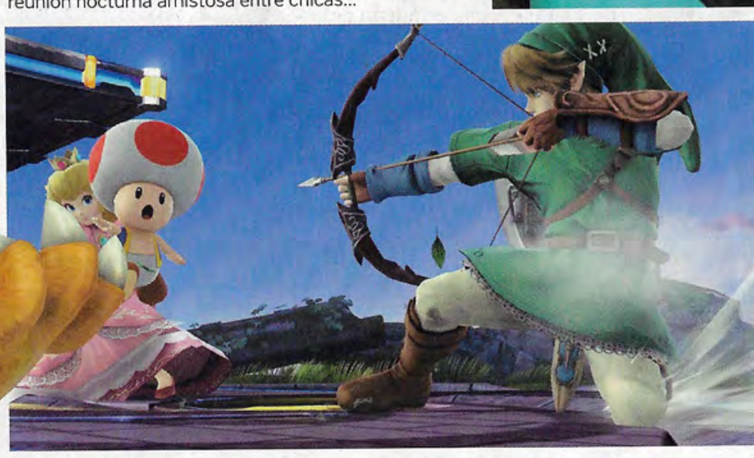
Una parte importante de ello será el plantel de luchadores, que se espera que sea el más completo y equilibrado hasta la fecha. Los nuevos personajes confirmados hasta ahora molan muchísimo. Sonic (que ya estuvo en Brawl), no será el único invitado de una compañía externa, ya que **Mega Man**, el archiconocido personaje de Capcom, también aparecerá. Su principal arma será su propio brazo, del que saldrán disparos de diferentes tipos y numerosos gadgets sacados de sus clásicos juegos de plataformas. El **Aldeano** de Animal Crossing también resultará de lo más refrescante, y empleará las herramientas a las que nos tiene acostumbrados, como por ejemplo la pala, la red para insectos y la regadera. Además, será capaz de guardarse en su bolsillo los ataques de otros personajes, tal como recoge objetos del suelo en Animal Crossing, y devolvérselos a su adversario. Por otra parte tenemos a la **entrenadora de Wii Fit**, que nos produce unas sensaciones muy buenas y que utilizará los mismos movimientos con los que nos ayuda a ponernos en forma para esta vez

BUSCARÁ EL EQUILIBRIO ENTRE LA JUGABILIDAD MÁS EXIGENTE DE MELEE Y LA MÁS CASUAL DE BRAWL





Masahiro Sakurai: "Definitivamente, esto no es una reunión nocturna amistosa entre chicas..."





Estela es muy alta, pero será muy ligera gracias a su efecto antigravedad, según ha explicado Sakurai.

Lucario puede volar unos segundos y mantenerse en el aire, lo que le dará cierta ventaja en algunos momentos.

Los tres pesos más pesados junto a Mario, para que comparéis sus tamaños con el del fontanero.

provocar daños en sus rivales no muy buenos para el cuerpo. Por último (de momento) tenemos a **Estela, de Super Mario Galaxy**, un personaje por el que Nintendo cada vez apuesta con más fuerza tras incluirlo como personaje jugable en las últimas entregas de Mario Kart y en Super Mario 3D World. Peleará **junto a Destello**, la criatura con forma de estrella que también jugó un papel importante en Galaxy.

De entre los **22 personajes anunciados** hasta la fecha, los otros son viejos conocidos de la saga Smash, con los que

CUATRO NUEVOS PERSONAJES ANUNCIADOS HASTA LA FECHA: MEGA MAN, EL ALDEANO, LA ENTRENADORA Y ESTELA

probablemente ya habéis pasado unas cuantas horas y que volverán a estar a vuestra disposición.

Hay más por conocer

Teniendo en cuenta que Brawl tuvo 35 personajes y que el nuevo juego tendrá una cifra similar o ligeramente superior, podemos esperar un **mínimo de 15 luchadores más por anunciar**. ¡Seguro que quedan algunos debutantes por darse a conocer! ¿Quiénes serán? En cuanto a los veteranos de Super Smash Bros., nos gustaría especialmente que regresasen Mr. Game & Watch, Yoshi, Wario, Capitán Falcon, Ganondorf y Ness. Contamos con que todos o casi todos ellos formen parte del juego.

Pero lo que es seguro es que habrá personajes Nintendo para dar y tomar,





Lucario
El último -por ahora- confirmado del plantel es este popular Pokémon de cuarta generación, que ya apareció en Brawl.



Rey Dedede
El antagonista de Kirby volverá a estar presente en las peleas usando como herramienta su gran martillo de madera.



Zelda
La princesa de Hyrule empleará sus poderes mágicos en la batalla. No se ha confirmado si se transformará en Sheik.



Estela
La conocimos hace unos años en Super Mario Galaxy, y desde entonces no ha parado: Mario Kart, 3D World, y ahora... ¡Smash!

Todos los luchadores



Pit
Brawl fue su gran retorno, y ahora es un indiscutible del plantel gracias al genial Kid Icarus: Uprising, que le consolidó como un grande.



Bowser
El archienemigo de Mario volverá a ser uno de los pesos pesados, con ataques lentos pero muy poderosos, y escupirá fuego.



Pikachu
El Pokémon más famoso del mundo será tan escurridizo como siempre, y será capaz de electrocutar a sus adversarios.



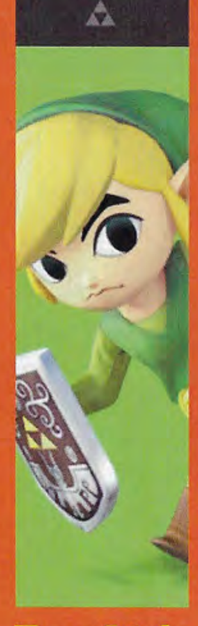
Fox
El veloz protagonista de Starfox será ideal para atacar a larga distancia con sus armas y su habitual pistola láser.



Marth
Príncipe y héroe de los Fire Emblem clásicos, su dominio de la espada será una vez más su manera de hacer frente a los rivales.



Sonic
Es una alegría saber que el famoso erizo de Sega volverá a estar invitado a la contienda. ¡Es todo un puntazo tenerlo en un Smash!



Toon Link
La versión de Link inspirada por su aspecto en juegos como Wind Waker, Phantom Hour y Spirit Tracks. ¡El primero está ahora de moda gracias a Wii U!



Peach
Poco después de haber sido personaje jugable en Super Mario 3D World, la princesa demostrará una vez más su valía en esta entrega de Smash.



Luigi
El fontanero de verde celebró por todo lo alto su año especial en 2013, pero en 2014 seguirá teniendo papeles estelares como el de este juego.



Olimar
No luchará solo, sino que utilizará a sus fieles Pikmin de colores para poner las cosas difíciles a los rivales. ¿Habéis jugado a Pikmin 3 en Wii U?



Entrenadora Wii Fit
Uno de los luchadores más peculiares del juego. Utilizará movimientos de yoga, aerobic, equilibrio, etc.



De momento hay 22 personajes confirmados, entre ellos cuatro debutantes: Mega Man, Estela, el Aldeano de Animal Crossing y la Entrenadora de Wii Fit. ¿Con qué otros nos sorprenderán?



Kirby
El personaje que creó el propio Sakurai hace más de 20 años será tan manejable como siempre gracias a sus saltos en el aire.



Samus
Una de las grandes heroínas de Nintendo, que contará con sus poderosos disparos, misiles y transformación en morfosfera.



Link
Uno de los héroes por excelencia del mundo de los videojuegos. Espada, arco, bombas, escudo... tendrá un montón de recursos.



Donkey Kong
El mono dará sus reconocibles y contundentes puñetazos. Estará de actualidad este año con Tropical Freeze.



Mario
El personaje más importante de la historia de los videojuegos luchará con los saltos, golpes y bolas de fuego que le hicieron famoso.



Aldeano
Animal Crossing es todo un fenómeno, y molará luchar con él. Usará herramientas como la pala, la red de insectos y el hacha.



Mega Man
El gran personaje de Capcom y leyenda de los videojuegos será un invitado muy especial. Con su brazo podrá disparar en los combates.

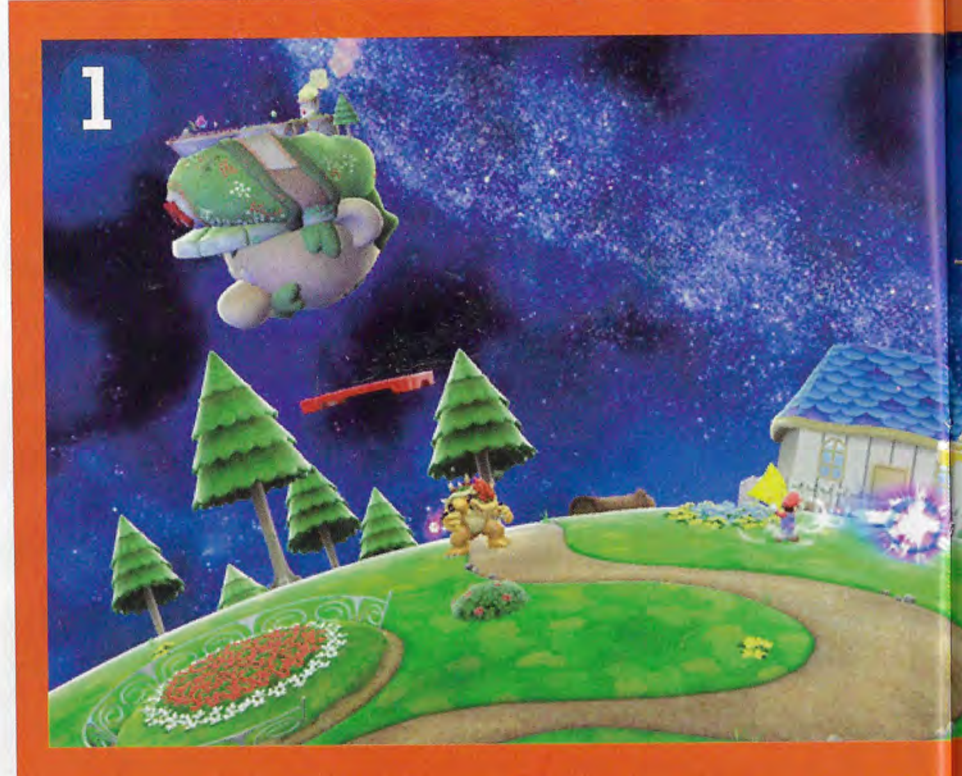
➲ no sólo entre el plantel principal sino también en forma de los **trofeos de asistente**, un ítem que ya apareció en Brawl y que nos permite invocar a ilustres conocidos para que luchen temporalmente a nuestro favor. **Skull Kid**, de The Legend of Zelda: Majora's Mask, tendrá sus momentos de gloria mediante esta mecánica, y también **Ashley** de WarioWare, el **bulldog francés de Nintendogs, Starfy** y el penúltimo en ser revelado: **Mother Brain**, de la serie Metroid. En Smash Bros. Brawl hubo 27, así que está claro que aún quedan muchos otros por anunciar.

SKULL KID DE MAJORA'S MASK TENDRÁ SUS MOMENTOS DE GLORIA GRACIAS A LOS TROFEOS DE ASISTENTE

Esencia Nintendo

De hecho, todo en el juego rebosará lo mejor de la esencia e historia de Nintendo, y será una **celebración de la cultura del videojuego**. Ya sabemos cómo serán algunos de los escenarios, que se inspirarán en los juegos más relevantes de los personajes jugables. Lo más interesante es que serán distintos en las ediciones de Wii U y 3DS, lo que supondrá uno de los grandes puntos diferenciadores entre ambas. Visualmente **cada versión también tendrá su propio estilo y personalidad**: mientras que los gráficos de Wii U seguirán la evolución de sus predecesores, la edición de 3DS apostará por un estilo distinto, con trazos más marcados. ¡Querréis haceros con los dos! Además, será posible **conectar las dos versiones** para trasladar aspectos como la personalización de los luchadores, aunque aún no se han especificado detalles sobre estas opciones. Aun queda mucho por desvelar, y todo excitante.





Los escenarios

Será uno de los factores que más separará las versiones de Wii U y 3DS, ya que cada versión contará con escenarios diferentes. En Wii U veremos un número mayor inspirados en juegos de sobremesa (Super Mario Galaxy, Metroid: Other M, Pikmin 3, Skyward Sword, Mega Man 2, etc.), mientras que 3DS se centrará en títulos lanzados para portátil (Zelda: Spirit Tracks, Kid Icarus: Uprising, Fire Emblem: Awakening, etc).

Los asistentes

Se han confirmado 5 objetos para invocar a otros personajes para daño a los rivales.

¡Mother Brain!



Ahsley

Esta joven bruja de 15 años ha aparecido en varias entregas de WarioWare, y ha adquirido una popularidad considerable.



Bulldog francés

Será la raza de perro escogida para representar a Nintendogs como parte de los trofeos de asistente.



Skull Kid

El antagonista de The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64) también estará. ¿Una señal de un próximo remake del juego?

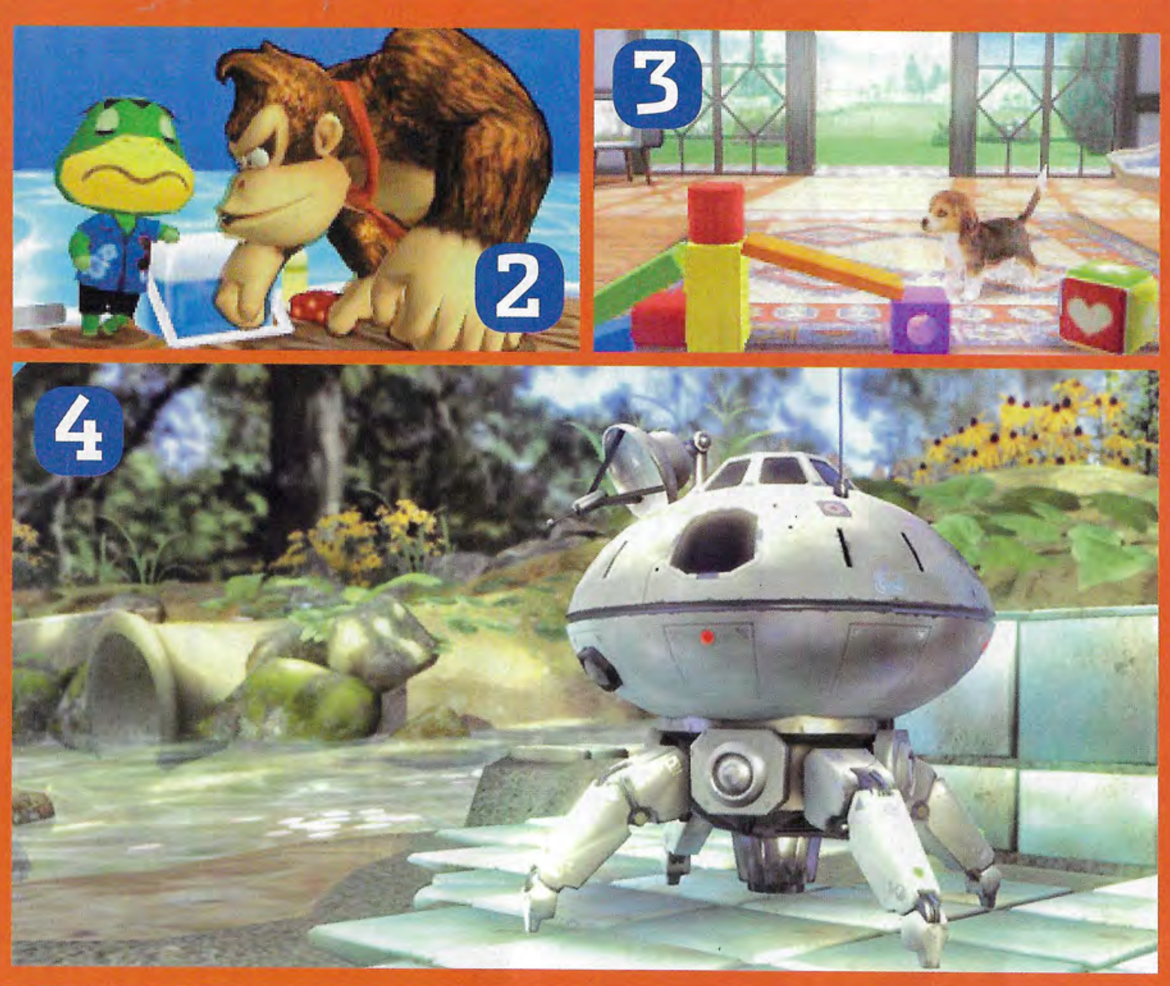


Starfy

The Legendary Starfy es una saga de plataformas de Nintendo, con entregas para GBA y DS que no llegaron a Europa.







UNOS EN Wii U, OTROS EN 3DS

Wii U tendrá un mayor número de escenarios, aunque 3DS también irá bien servida. En la de Wii U lucharemos en arenas basadas en juegos como Mario Galaxy (1) y Pikmin 3 (4), y en 3DS tenéis como ejemplos Animal Crossing (2) y Nintendogs (3).


ESCARABAJO


CÁPSULA



FLOR FUEGO


CAPARAZÓN


NAVE

Los ítems



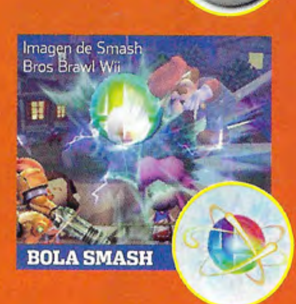
Siguiendo la tradición, los ítems serán una parte fundamental de la jugabilidad, y se convertirán en valiosas armas en batalla.

Estos ítems contribuirán a que los combates sean tan alocados y variados como de costumbre. O incluso más, ya que habrá interesantes novedades. El telescarabajo de Zelda: Skyward Sword nos permitirá agarrar a otros personajes, y la bomba X de Kid Icarus: Uprising producirá una gran explosión en forma de X. Incluso podremos utilizar un submarino de Steel Diver para lanzar torpedos, y una gran bomba con forma de nave de Hocotate (Pikmin). Volverán objetos clásicos como el caparazón y la flor de fuego, las pistolas tendrán un nuevo diseño y las bolas Smash seguirán estando presentes tras su estreno en Brawl. De las Pokéballs se ha confirmado de momento que saldrán Palkia y Xerneas.


PALKIA


XERNEAS


PISTOLA



BOLA SMASH


STEEL DIVER


BOMBA X


Novedades
EL DATO
Es el primer DKC en HD y opciones online; el que tiene más personajes controlables de toda la saga







Wii U



3

Género	**Plataformas**
Compañía	**Nintendo**
Jugadores	**1-2**
Precio	**49,99 €**
www.nintendo.es	



Argumento

Una banda de criaturas conocida como Los invasores congelan la isla de Donkey Kong y envían lejos a los monos protagonistas, que deben atravesar 5 islas para regresar a casa... y vencer al ejército invasor.

Donkey Kong Country
Tropical Freeze

Donkey regresa con un plataformas salvaje dispuesto a rivalizar con Mario en variedad, frenesí y espectáculo.

En 1994, hace la friolera tropical de 20 años, Donkey Kong estrenó corbata. Ese extra de elegancia no le bastó para conquistar a Pauline y derrotar a Mario en Game Boy, por lo que puso en marcha un plan maestro con ayuda del por entonces no tan conocido estudio **Rare**: enfrentarse al fontanero en su terreno protagonizando un juego de plataformas que **sacudió los andamios de la industria** como ya había hecho en el arcade original. Fue Donkey Kong Country, título que posteriormente contó con dos secuelas en Super Nintendo y, gracias a **Retro Studios**, un espectacular retorno en Wii y 3DS. En la compañía americana se quedaron con ganas de más (y mejor), y se pusieron 'monos' a la obra con Donkey Kong Country: Tropical Freeze.

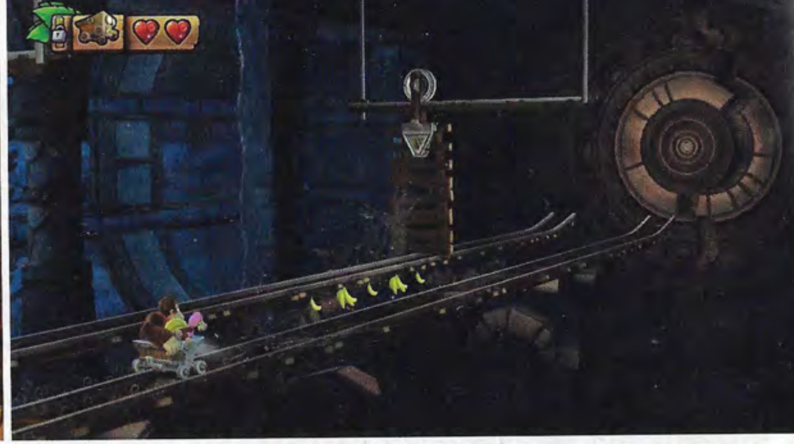
'Kongsérvese' en frío

El resultado es 'kongtinuista'. Porque coge las bases del juego de Wii, como la mecánica de plataformas en dos dimensiones, el modo cooperativo para dos jugadores e incluso el motor gráfico, y los lleva más allá con **niveles aún más espectaculares**, más personajes, opción online, gráficos en alta definición... y potenciando también el espíritu Kong. Porque si Mario es un plataformas puro, Donkey le da un toque "animal" al género: es frenético, alocado, instintivo y... salvaje.

El inicio del juego ya es una declaración de intenciones: Los invasores, una banda de criaturas de aspecto vikingo procedentes del Mar del Norte, hacen honor a su nombre invadiendo la isla de Donkey Kong e invocando una "ciclogénesis explosiva" que **congela toda la isla**. La ventisca provoca que Donkey y sus amigos salgan volando por los aires y aterricen cinco islas más allá, en los restos de un avión atascado entre las ramas de unos árboles. Ahí empieza el primer nivel: DK empieza a golpear el fuselaje a puñetazo limpio hasta provocar que se precipite hacia el suelo, se parta en dos y el gorila consiga poner sus patas en tierra firme, aporreándose el pecho para avisar ➲



Detallazo: un incendio en la sabana provocado por la tormenta del nivel anterior.



Los cambios de perspectiva añaden profundidad, y nunca mejor dicho, a los niveles.

A Kongtrarreloj

El modo contrarreloj regresa para exigirnos el máximo si quieres conseguir las medallas de oro. Se desbloquea en cada nivel al superarlo, y permite subir nuestros mejores tiempos a internet para compararlos con los de otros jugadores o nuestros amigos en una tabla de clasificación. Incluso podemos subir y ver videos con repeticiones y aprender (o que aprendan) de los maestros.



Podemos escoger qué personaje nos acompañará para intentar batir al crono.



Si superas el nivel sin daño, un corazón lo indicará junto al marcador de tiempo.





Monos vs la naturaleza

Los efectos climáticos están a la orden del día, con fases bajo la lluvia, en la oscuridad de la noche, tornados que arrasan todo...

➲ de que nada se interpondrá entre su corbata y la reconquista de su hogar.

Pero aunque los protagonistas tengan que **superar 5 islas cargadas de peligros** hasta volver a la suya, jugando nos sentiremos como en casa: el manejo de los monos es idéntico al de Returns, con la misma física de saltos, volteretas, o la posibilidad de aporrear el suelo. El **control es igual al del anterior título** si jugamos con el mando de Wii, pero si preferimos jugar sin agitar el mando (o incluso sin televisión) podemos utilizar el GamePad, además del **mando clásico Pro**. Y tras unos segundos de juego el magnífico diseño de niveles, seña de identidad del equipo de desarrollo, va introduciendo las novedades: empezando porque vuelven los **monos de submarinismo**. Vamos, que los Kong pueden nadar y bucear, una de las habilidades que más echamos de menos en Returns, aunque ahora el oxígeno está limitado.



Jugar de cara a la galería

Si conseguimos todas las piezas de puzle de un nivel, desbloquearemos arte conceptual en la galería, donde también podemos escuchar la banda sonora.

Quizás para reservar aire, Donkey pierde la habilidad de soplar agachado que estrenó en Returns y la cambia por tirar de anillas en el suelo para activar mecanismos o desenterrar objetos, una acción que le pega mucho más al fortachón.

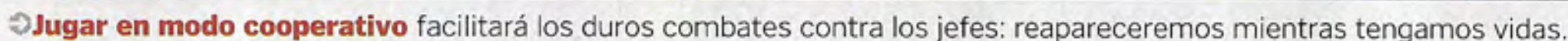
Un barril de amigos

Pero la fuerza de verdad viene de la unión y esta vez Donkey cuenta con más compañeros que nunca, que subidos a la chepa del grandullón le otorgarán un par de corazones de salud extra y nuevas habilidades. **Diddy regresa con su barril a reacción** para planear unos segundos en el aire, pero se incorporan Dixie y su coleta, que otorga un impulso extra para sal-

TROPICAL FREEZE AÑADE DINAMISMO Y ESPECTÁCULO AL CATÁLOGO DE Wii U







Jugar en modo cooperativo facilitará los duros combates contra los jefes: reapareceremos mientras tengamos vidas.



Desplazarse en tirolina es una de las nuevas mecánicas que introduce el juego. ¡Hay que ser rápido al saltar!



Ahora los Kong también pueden atacar bajo el agua, una novedad respecto a la trilogía original de Super Nintendo.

Nuevos 'Kongpañeros'

Donkey vuelve a contar con el apoyo de sus amigos cuando rompemos un barril con sus iniciales o jugamos en el modo cooperativo. Cada uno aporta nuevas habilidades al gorila si jugamos en el modo para un jugador o decidimos ir en tándem, y gracias a ellos podemos superar los niveles con ventajas e incluso alcanzar zonas inaccesibles de otra forma.



Dixie

La novia de Diddy puede elevarnos un poco en el aire haciendo girar su coleta como un helicóptero. Bajo el agua, es una hélice para atravesar fuertes corrientes marinas



Diddy

Mantiene sus habilidades del juego de Wii: mantenerse unos segundos en el aire gracias al barril de su espalda y usar sus cacahuetolas.

Cranky

El abuelo pasa a la acción y es el personaje de los jugadores más expertos: puede utilizar su bastón para rebotar, saltar y atizar a los malos.

tar más alto, y Cranky Kong, que se estrena más allá de su mecedora. El abuelo conserva algo de su agilidad desde los tiempos de Donkey Kong de recreativa gracias a una técnica que le enseñó otro de su quinta, el tío Gilito: **utilizar su bastón para rebotar en el suelo** y llegar más alto, o superar suelos con espinas.

Todos se encuentran **dentro de los barriles DK** con sus correspondientes iniciales, pero también hay barriles rotatorios que nos permiten seleccionar al acompañante que prefiramos si los rompemos en el momento justo. Para acceder a **ciertas zonas secretas** necesitaremos a alguno de ellos en concreto, aunque ninguno es imprescindible para superar un nivel. Y dan más variedad de elección para el segundo jugador en el modo cooperativo, que vuelve a permitir superar toda la aventura con un amigo.

Si necesitamos ayuda extra podemos utilizar las monedas repartidas (generosamente) por los niveles para **comprar ítems en la tienda** que ahora regenta el chulo de Funky Kong en el mapa de cada isla y así empezar el nivel con ventajas: un corazón extra, una poción de invencibilidad, un globo verde que nos rescata tras caer a un abismo... algo que agradecerán los menos expertos ya que desaparece la Super Guía presente en Returns porque, al fin y al cabo, es mucho más divertido pasarse el nivel con ayuda que ver cómo el juego lo hace automáticamente. Para compensarlo

> LLEVA LAS PLATAFORMAS 2D DEL JUEGO DE Wii MUCHO MÁS ALLÁ: EN PERSONAJES, DISEÑO, OPCIONES...



Fauna y flora de la Isla Kong

Esta vez, los Kong no tienen más remedio que tomarse unas vacaciones forzosas fuera de su hogar y explorar otras cinco islas con lugares y habitantes totalmente diferentes hasta regresar a la suya. Esto es un resumen de lo que os vais a encontrar.



Manglar remoto

La primera zona es una jungla pantanosa en la que tendremos que colgarnos y balancearnos en la vegetación... y nadar. Los invasores no tardan en llegar en sus embarcaciones.



Sabana Soleada

Te recordará a El Rey León, pero el nuevo rey de la selva tendrá que hacer frente no sólo a los invasores, también a la propia naturaleza: tornados, tormentas, incendios...



Jungla Licuadora

Una fábrica que procesa fruta para hacer zumo ¡en plena jungla! Esta vez el mayor peligro es la propia maquinaria, en forma de cuchillas, y la guarida de unas abejas poco melosas.



Cumbres otoñales

Un alegre bosque lleno de pinos situado en una zona montañosa, donde tendremos que hacer frente a jabalíes que escupen fuego y a un peligroso ascenso por los acantilados.



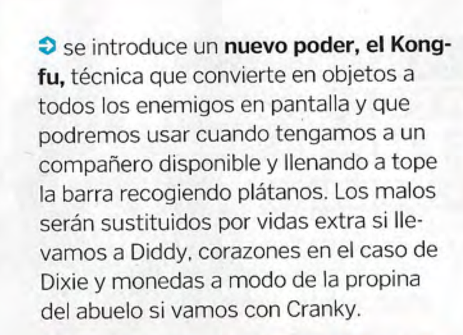
Océano Cálido

Centrado en las nuevas fases submarinas. Esta vez los enemigos son peces de todo tipo, un viejo conocido con tentáculos... y nuestros propios pulmones. ¡Ojo al oxígeno!



Isla de Donkey Kong

Los invasores le tienen preparado a DK un frío recibimiento en su propia isla. Revisitaremos las zonas de Country Returns muy cambiadas por las bajas temperaturas.



➲ se introduce un **nuevo poder, el Kong-fu,** técnica que convierte en objetos a todos los enemigos en pantalla y que podremos usar cuando tengamos a un compañero disponible y llenando a tope la barra recogiendo plátanos. Los malos serán sustituidos por vidas extra si llevamos a Diddy, corazones en el caso de Dixie y monedas a modo de la propina del abuelo si vamos con Cranky.

Tenemos que volver a la isla

Hay tantas ayudas como peligros y ganaremos tantas vidas como perderemos, porque la **dificultad del juego es más equilibrada** que en Returns, pero siempre desafiante, y los niveles no paran de ofrecer retos. Es admirable ver cómo Retro Studios ha conseguido de nuevo sacarse de la manga un barril de ideas para ofrecer situaciones nuevas en cada uno de los **57 niveles**: atravesar una sabana incendiada lanzando frutas rellenas de agua para apagar las llamas y seguir avanzando, cruzar acantilados en tirolina, bucear a oscuras iluminando las grutas submarinas gracias a unos peces linterna, agarrarse a unas abejas para sobrevolar una pegajosa colmena... También regresan los barriles cañón y las fases de vagonetas y barriles cohete, con nuevas vueltas de tuerca y de perspectiva que abren posibilidades como cambiar de carril en cierto nivel de vagonetas para ir esquivando peligros.

Una creatividad que también se extiende a los entornos que recorreremos, porque sin dejar de lado la temática natural



Rutas alternativas

Cada isla esconde rutas alternativas por descubrir localizando salidas secretas en determinados niveles. Algunas requieren la ayuda de un Kong en concreto...

LA NUEVA TÉCNICA 'KONG-FU' CONVIERTE A TODOS LOS ENEMIGOS EN OBJETOS





En Vuelos y Bártulos Funky cambias plátanos y monedas por objetos muy útiles.



Algunas fases sorprenden por su estilo artístico, como las que sólo nos muestran siluetas.



Demuestra lo que vales

Podemos afrontar cada nivel de manera distinta; dependerá del miembro de la familia Kong que nos acompañe.

Los jefes del cotarro

Nos enfrentaremos a 6 jefes a lo largo del juego, uno al final de cada isla. La fauna va desde una foca vikinga a un oso polar bastante agresivo. Son más originales (y complicados) que en Returns, y cada combate está dividido en varias fases. ¡Mucho ánimo!





de la saga **la variedad de escenarios es notable**; con junglas pantanosas, soleadas sabanas de estilo africano, fábricas inundadas de zumo, cuevas llenas de ratas y queso, ruinas sumergidas, una Isla Kong ahora cubierta de hielo... Y gracias a la potencia de **Wii U todo luce espectacular en HD**, con texturas más detalladas y monerías como el conseguido pelaje de los primates protagonistas y **los juegos de cámara**, que convierten a Tropical Freeze en el **plataformas más vistoso de la consola.**

Vuelve el 'kongpositor'

Otro de los aspectos más destacables del juego no salta a la vista, sino a la oreja. Porque Donkey se ha traído de vuelta a otro viejo compañero, esta vez menos peludo: **David Wise, compositor de la música** de los dos primeros DKC, que regresa para deleitarnos con una banda sonora que combina nuevos temas con

> LA VARIEDAD DE ESCENARIOS ES TOTAL: JUNGLAS, PANTANOS, CUEVAS, SABANAS, RUINAS...

remezclas de clásicos de los dos primeros juegos de la saga y el omnipresente saxofón del antiguo músico de Rare. Cañeros, relajantes... hay temas para todos los gustos, ambientan perfectamente la acción y contribuyen a crear ese ambiente Kong tan característico.

Y eso es lo que importa: **Tropical Freeze es Donkey Kong en estado puro**. Es dinámico, desafiante, llamativo, refrescante, a veces sofocante. No rompe moldes, no es revolucionario, pero los apasionados del género siempre quieren más de lo bueno, y aquí lo tienen.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Potencia en HD el motor gráfico de Returns y luce muy bien. Las animaciones son toda una delicia.

Diversión ★★★★
Es variado, desafiante, lleno de secretos y con modo cooperativo. Un ritmo siempre ágil que atrapa.

Multijugador ★★★
El cooperativo permite jugarlo todo con un amigo y así hacer las cosas más fáciles... y caóticas.

Duración ★★★★
15 horas hasta el final, pero hay muchos secretos, y el modo difícil y el contrarreloj lo multiplican.

Lo mejor y lo peor

La variedad de situaciones, siempre sorprendente. La banda sonora..

Tiene menos niveles que Returns. Sólo aprovecha el GamePad para el modo off-TV

Nuestra opinión

Un plataformas para los más 'hardkong'

Tropical Freeze potencia todo lo que hizo grande a la saga Country, luce más espectacular que nunca y es un ejemplo de diseño de niveles. Lleno de retos para los amantes del género, es un plataformas bestial.

Te gustará...

Más que... DKC Returns (Wii)

...y más que New SMB. U

Total

94



Género **Rol/Fútbol**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4**
Precio **34,95 €**
www.nintendo.es

Argumento
Los jugadores del Inazuma Japón quieren coronarse como campeones del mundo, pero no saben que unos ogros del futuro planean algo muy turbio.

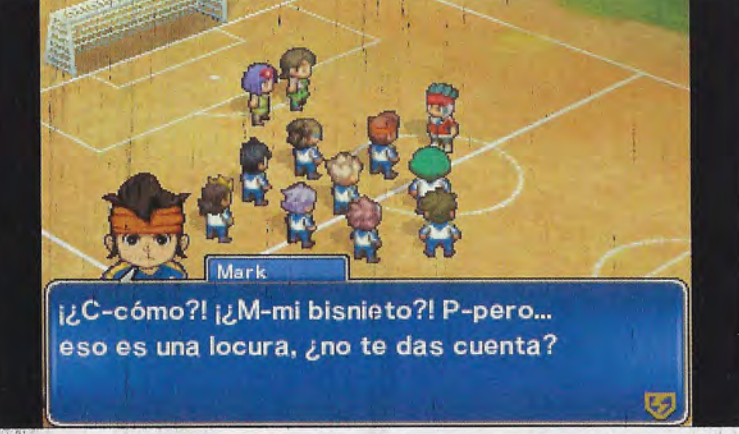
EL DATO
El juego incluye más de 2200 jugadores reclutables y más de 350 supertécnicas

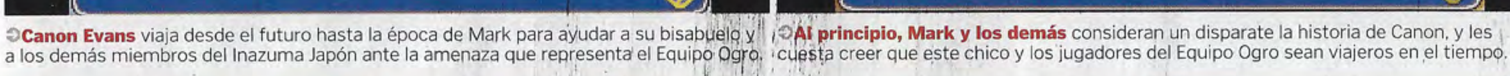
Inazuma Eleven 3
La Amenaza del Ogro

La aventura para conquistar el Fútbol Frontier Internacional se expande con novedades muy atractivas y la presencia de unos ogros que van a dar mucho juego.









Canon Evans viaja desde el futuro hasta la época de Mark para ayudar a su bisabuelo y a los demás miembros del Inazuma Japón ante la amenaza que representa el Equipo Ogro.

Al principio, Mark y los demás consideran un disparate la historia de Canon, y les cuesta creer que este chico y los jugadores del Equipo Ogro sean viajeros en el tiempo.



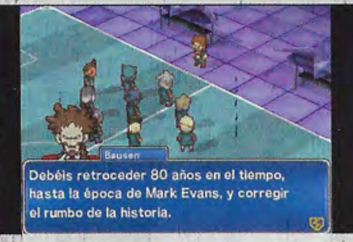
Nuevas técnicas

Los jugadores del Ogro cuentan con nuevas supertécnicas que completan el gran plantel de movimientos de Inazuma Eleven 3.

Ogros en el tiempo

El Equipo Ogro, que da nombre a esta edición de Inazuma Eleven 3, es un nuevo y poderoso equipo que viaja desde el futuro bajo las órdenes de un tal almirante Hillman... ¿eh? ¿Hillman? Pues sí, y se parece mucho al Hillman de nuestra época. ¿Será su descendiente? Sin embargo, parece que no ha heredado el amor por el fútbol del carismático





entrenador del Raimon, sino más bien todo lo contrario. Este almirante considera el fútbol un elemento perjudicial para la sociedad, y su plan es utilizar al Equipo Ogro para que retroceda a la época de Mark y humille al Inazuma Japón delante de todo el mundo, para así cambiar el curso de la historia. Este argumento ya apareció en la película de Inazuma Eleven, aunque era diferente pues allí el Ogro se enfrentaba al Raimon en el Fútbol Frontier del primer juego. Además, este juego expande considerablemente esta trama.



Los jugadores del Ogro, capitaneados por Bash Lancer, son soldados de élite.

Unos meses después de recibir con entusiasmo las dos primeras ediciones de Inazuma Eleven 3, tenemos ante nosotros la tercera y definitiva versión del juego. Todos los contenidos de **Fuego Explosivo y Rayo Celeste** están disponibles aquí (excepto las secuencias exclusivas de Hector Helio y Paolo Bianchi que incluían respectivamente), junto a novedades muy jugosas que vamos a detallaros a continuación.

Los ogros asaltan el FFI

La historia principal sigue prácticamente el mismo desarrollo que las otras ediciones, en vuestro camino para convertir al Inazuma Japón (capitaneado por el portero Mark Evans) en campeones del mundo en el torneo Fútbol Frontier Internacional. Sin embargo, ahora hay un **nuevo y peligroso equipo** que planea sabotear el campeonato: el Ogro. Estos tipos, capitaneados por el delantero Bash Lancer, son **soldados de élite** que han sido enviados desde el futuro por unos gobernantes que detestan el fútbol, y que quieren eliminar la influencia que en su día supusieron los triunfos de Mark y compañía para millones de aficionados en potencia. Pero Canon Evans, bisnieto de Mark, está al tanto de los disparatados planes de esta gente, y también retrocede en el tiempo para vigilar de cerca los movimientos del Ogro y ayudar al Inazuma Japón a deshacerse de ellos.



El fin de un ciclo

Tras disfrutar de Inazuma Eleven 1 y 2 en DS, la tercera entrega llegó a Europa en 3DS. Este juego supone el final de la trilogía original de la saga.

El bisnieto de Mark

Canon juega como delantero, y ya era posible reclutarlo en Inazuma Eleven 2 y en las anteriores ediciones del 3. Sin embargo, ésta es la primera vez que forma parte de la historia de un juego de la saga, y protagoniza secuencias (algunas jugables) al estilo de las de Hector en Fuego Explosivo y Paolo en Rayo Celeste. Pero esta vez la subtrama exclusiva de

Novedades de La Amenaza del Ogro

Las novedades de esta edición no se limitan a la inclusión del Equipo Ogro y a la historia de Canon, sino que hay más cosas interesantes que sin duda lo convierten en la experiencia más completa de Inazuma Eleven 3. ¡Incluso hay una primera ración de Inazuma Eleven Go!



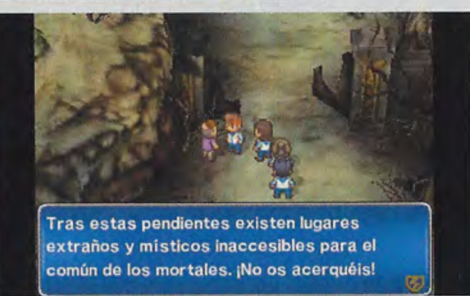
Prólogo jugable de Inazuma Eleven Go. Tras pasaros el juego, desbloquearéis este prólogo de 20 minutos que sirve de puente entre Inazuma Eleven 3 e Inazuma Eleven Go. En él controlaréis a un jovencísimo Arion Sherwind, prota de Go.



Equipo Ogro. La novedad estrella de esta edición es la presencia de este nuevo equipo antagonista, al que tenéis que enfrentaros primero como parte de la historia principal y más adelante viajando 80 años hacia el futuro.



Canon Evans. Fuego Explosivo tenía escenas exclusivas de Hector Helio, Rayo Celeste contaba con las de Paolo Bianchi, y en La Amenaza del Ogro las hay de Canon, bisnieto de Mark, en sus aventuras en el tiempo.



Dark Team y Sky Team. El Monte Magnitud es ahora muchísimo más grande, y en él encontraréis tanto al Dark Team de Destra como al Sky Team de Sael (en las otras ediciones sólo estaba uno de los dos).



Nuevo centro de entrenamiento. Además del que hay en el área de Japón, ahora hay también otro centro de entrenamiento nuevo en el parque central. En él podéis entrenar la experiencia y subir niveles rápido.



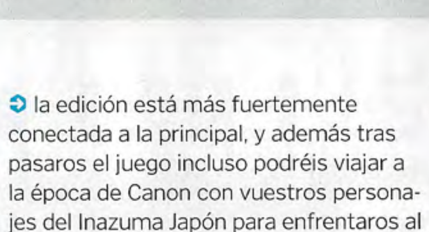
Modo Torneo. Este modo es completamente nuevo, y sirve para crear torneos aleatorios y obtener jugosos premios al superarlos. Incluso podéis guardar los torneos que superéis y compartirlos por StreetPass.



Nuevas zonas explorables. Hay algunos escenarios completamente nuevos, como el Cerro Arcano en Tokio (donde aparece el Equipo Ogro), los alrededores del Restaurante Hobbes y el mundo del futuro.



Canon Evans es un chico bondadoso y luchador, que ha heredado muchas de las virtudes de su bisabuelo. Su mejor tiro es el Aullido de Lobo.



la edición está más fuertemente conectada a la principal, y además tras pasaros el juego incluso podréis viajar a la época de Canon con vuestros personajes del Inazuma Japón para enfrentaros al desafío final ante el Ogro.

En el cuadro de arriba descubrimos más novedades de esta edición, como el **Monte Magnitud expandido, el Modo Torneo y el centro de entrenamiento**. Una de las cosas más interesantes es la inclusión de un prólogo jugable de **Inazuma Eleven Go**, que desbloquearéis tras completar la historia principal del juego. Este extra transcurre seis años después de Inazuma Eleven 3 y cuatro años antes de Go, y en él controláis a **Arion Sherwind** cuando es sólo un niño de 8 años que intenta pasar unas pruebas para unirse al club de fútbol del Raimon. El prólogo dura unos 20 minutos, está realizado con los gráficos de Inazuma Eleven 3 y se centra totalmente en los diálogos con otros personajes, por lo que tendréis que esperar al lanzamiento de Go (aún sin fecha) para disputar partidos con Arion en toda su gloria. Sin embargo, este prólogo resulta muy interesante para empezar a conocer a algunos personajes de Go, y supone un **puente entre las dos trilogías** que muchos fans no querrán perderse.



Nuevo opening

Como es habitual, el juego incluye una canción introductoria cantada en español. Es totalmente nueva, y diferente de las otras ediciones.

La edición más completa

Como veis, es una experiencia aún más pulida y con más contenidos que las anteriores ediciones del juego. Seguís teniendo más de 2200 jugadores reclutables para formar una alineación a vuestro gusto entre innumerables

EL PRÓLOGO DE INAZUMA ELEVEN GO ES UNA DE LOS PUNTOS MÁS ATRACTIVOS





Bash Lancer, capitán del Ogro, os sorprenderá con sus nuevas y potentes supertécnicas.

Tras pasaros el juego, podéis viajar al futuro. Echad un ojo a la sección de Comunidad.



Partidos táctiles

La jugabilidad es exactamente la misma que en las otras ediciones de IE3, y sus pilares son el stylus y las supertécnicas.

Conexión especial Ogro

Dentro de la sección Comunidad veréis la Conexión especial Ogro. Gracias a ella podéis haceros con ciertos jugadores y objetos que tengáis en los anteriores IE3 y que no aparecen en la partida normal de La Amenaza del Ogro.



combinaciones, y más de 350 supertécnicas, algunas de ellas totalmente nuevas y muy poderosas. Y además de las novedades que os hemos contado, también os encontraréis otras sorpresas como la **nueva canción introductoria**, pequeños añadidos en el argumento, nuevos equipos en las cadenas de partidos extra e incluso la posibilidad de saltaros las animaciones del avión y el barco cuando viajáis de un sitio a otro en el mapa.

Por otra parte, y como era de esperar, La Amenaza del Ogro tiene diversas **opciones de conexión** con Fuego Explosivo y Rayo Celeste. Podéis echar partidos en comunicación local combinando las tres versiones del juego, intercambiar jugadores entre ellas y disfrutar de sus opciones StreetPass para recibir equipos de los jugadores con los que os crucéis. Además, la nueva edición incluye una opción llamada Conexión especial Ogro para obtener jugadores y objetos de las otras versiones que no aparecen en la partida normal de La Amenaza del Ogro. En definitiva, este es sin duda el mejor y más completo Inazuma Eleven lanzado hasta la fecha. Por una parte nos gustaría que hubieran lanzado esta edición desde el principio, pero por otra no se puede negar que las versiones originales de Inazuma Eleven 3 ya tenían montones de contenidos, y que La Amenaza del Ogro es un **perfecto incentivo para volver a disfrutar de la aventura** con muchas novedades. O quizá la ocasión perfecta para jugarla por primera vez.

> ES SIN DUDA EL MEJOR Y MÁS COMPLETO INAZUMA ELEVEN LANZADO HASTA LA FECHA

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Es una adaptación de un juego de DS, y aunque está mejorado no alcanza un nivel gráfico muy alto.

Diversión ★★★★
Las otras ediciones ya daban diversión para meses, y esta versión es aún más completa.

Multijugador ★★★
El multijugador local es la bomba, pero la saga pide a gritos la inclusión de partidos online.

Duración ★★★★
Más de 20 horas de historia principal, y superaréis fácilmente las 100 con sus amplios contenidos.

Lo mejor y lo peor

Todas las virtudes que ya vimos en Inazuma 3, junto a interesantes novedades.

Seguimos echando en falta partidos online. Los gráficos son más de DS que de 3DS.

Nuestra opinión

El colofón de la trilogía de Mark Evans

Ahora sí, el ciclo original de Inazuma Eleven llega a su fin con este broche de oro. Level-5 ha ido perfeccionando la fórmula con cada nueva edición, hasta acabar presentando este gran producto que despide a una generación.

Te gustará...

Más que... IE3: Fuego Explosivo y Rayo Celeste

Menos que... Bravely Default

Total

87

EL DATO
Además de 90 personajes jugables, se incluye un editor para crearlos a nuestro antojo

Wii U



Género	**Aventura**
Compañía	**Warner**
Jugadores	**1-2**
Precio	**44,90 €**
warnerbros.es	



Argumento

Cuando el mundo de LEGO está a punto de caer en manos del cruel Mega Malo, solo Emmet, el elegido, puede salvarnos. Espera, pero si Emmet es... ¡un tipo normal!

La LEGO Película El videojuego

Da rienda suelta a tu pasión constructora.

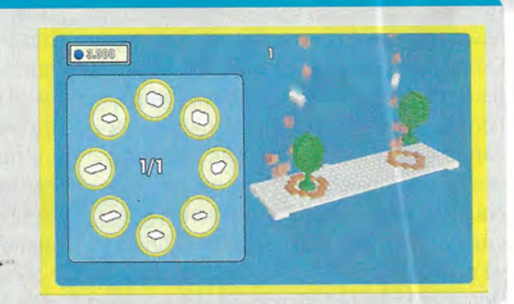
Tras "legolizar" diferentes franquicias como Star Wars, Harry Potter o Marvel, **las piezas de LEGO construyen su propia aventura** basada en la peli que podéis ver en cines. El prota es **Emmet**, un obrero corriente que emprende un peligroso viaje con el objetivo de acabar con el cruel Mega Malo. Y para ello va a vivir una aventura que recupera el desarrollo típico de los juegos de LEGO: misiones que mezclan **acción, saltos y puzles**, zonas **sandbox** con tareas secundarias, cientos de secretos y, claro, partidas para dos jugadores... Y con una novedad: esta vez la construcción tendrá un papel más importante.

Mundo LEGOpeligroso

Avanzar no es tan fácil como parece, pues los secuaces de **Mega Malo**, capitaneados por el Poli Malo, nos pisan los talones en todo momento. Si queremos que nos dejen en paz, lo mejor es acabar con ellos a golpes hasta que se desmonten para siempre. Patadas, puñetazos o a bastonazo limpio. Todo vale. Pero no os preocupéis, porque no estamos solos en nuestro cometido. A lo largo de la aventura dispondremos de hasta **90 personajes**, entre los que están los creados para la película y algún que otro protagonista muy especial, como es el caso de Superman o Gandalf. Cada uno

¿Cómo usamos el Wii U GamePad?

La pantalla táctil es de lo más útil para colocar las piezas de las megaconstrucciones que podemos hacer con los planos que vamos encontrando. Además, muestra el mapa de la zona de juego en la que nos encontremos.

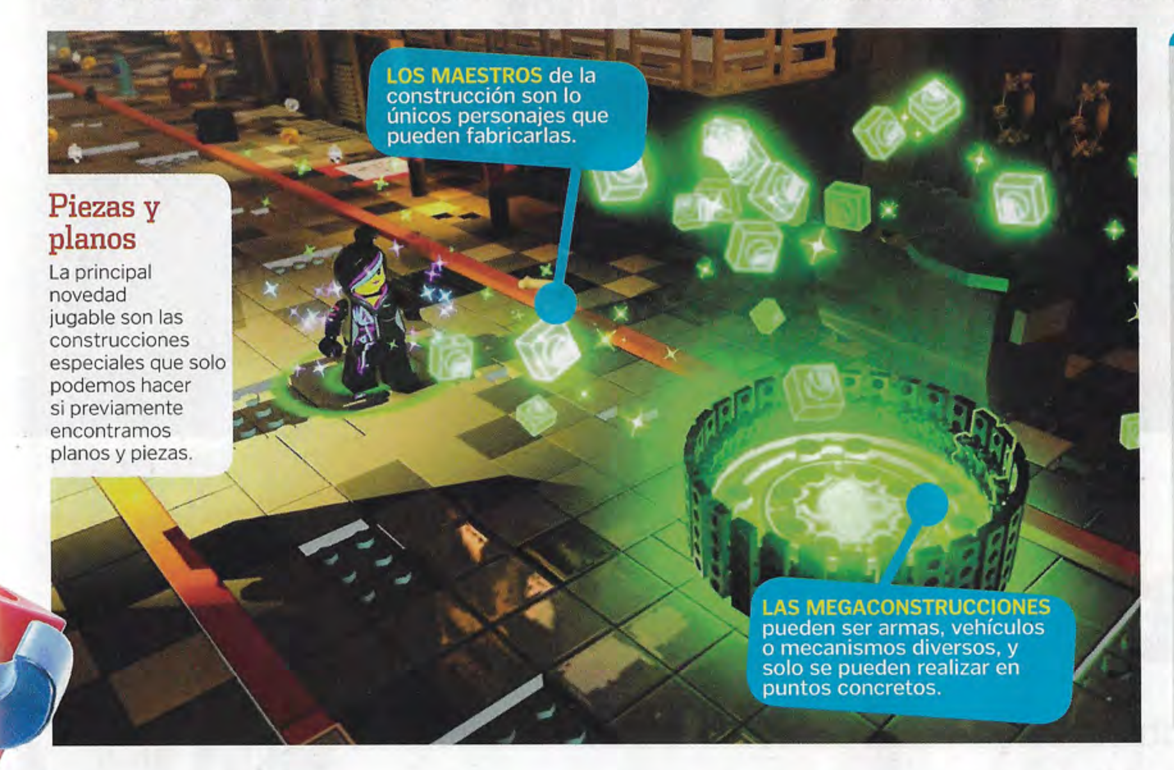




Siguiendo el argumento de la peli, en el juego vamos a visitar ciudades, castillos, barcos pirata, bases futuristas o el Oeste americano. Más variedad, imposible.



La increíble variedad del desarrollo se completa con fases en las que cambia la mecánica: niveles submarinos, fases en vehículos, otras estilo "shooter"...



Piezas y planos

La principal novedad jugable son las construcciones especiales que solo podemos hacer si previamente encontramos planos y piezas.

Un multijugador letal

Hay 90 personajes jugables que desbloqueamos al avanzar o compramos: policías, robots, bomberos... Pero, además de estos tipos corrientes, hay estrellas como Batman o Abraham Lincoln, viejos conocidos de otros LEGO.





posee **habilidades diferentes** que les hacen destacar sobre otros (las figuras femeninas saltan más alto, los robots piratean ordenadores, etc.), y que son la clave para resolver los puzles. Además, algunos personajes tienen una habilidad muy especial: son **los Maestros Constructores**, y pueden crear construcciones especiales en puntos determinados si encuentran los planos adecuados y las piezas esparcidas por los escenarios. Y, si los montones de secretos habituales en los LEGO ya incitan a rejugar, la búsqueda de planos se convierte en un aliciente aún más interesante.

LEGO, garantía de diversión

Técnicamente, el juego sigue la estela de LEGO Marvel y LEGO Batman 2 (también disponibles en Wii U) y muestra unos gráficos de calidad, destacando **las animaciones de los personajes** y la variedad de escenarios (los mundos del

LA VARIEDAD DE PERSONAJES, ESCENARIOS Y SITUACIONES ES ASOMBROSA

juego no pueden ser más diversos, y van de western a la ciencia-ficción, y cada uno es una pequeña zona sandbox). Y la ambientación se completa con **escenas de vídeo** sacadas de la película. Además, los protagonistas del juego hablan en perfecto castellano gracias a un doblaje cuidado, y las divertidas melodías acompañan la acción perfectamente. Vamos, que el cóctel es muy completo, aunque la guinda, como siempre en los LEGO, son **las partidas a dobles** en modo local, que garantizan horas junto a la consola.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★

Buen nivel general, destacan las animaciones de los personajes, realmente simpáticas y variadas.

Diversión ★★★

El desarrollo es muy variado y, aunque es un juego fácil, la cantidad de secretos lo compensa.

Multijugador ★★★

Genial modo a dobles. Si tuviera online sería perfecto, pero jugar junto a un amigo siempre mola.

Duración ★★★

La historia es corta (unas 8 horas), pero multiplica tranquilamente por 3 para verlo todo.

Lo mejor y lo peor

Como la película, es una mezcla maravillosa de personajes y escenarios de todo tipo.

El desarrollo de las misiones sigue siendo básicamente el mismo de los primeros LEGO.

Nuestra opinión

Una celebración para los fans de LEGO

Después de "LEGOlizar" tantos universos ajenos, LEGO se merecía una aventura en la que la esencia del propio juego de construcción y su variedad de mundos fuera la protagonista. Una aventura divertida y con carisma.

Te gustará...

Más que... LEGO Piratas del Caribe (Wii)

Menos que... LEGO City Undercover



Total

83

Nintendo eShop



Descargas WiiU

12

Género **RPG de Acción**
Compañía **EnjoyUp**
Jugadores **1**
Precio **9,99 €**
unepicgame.com/es/



Argumento
Dani está jugando una partida de rol con los colegas, va al baño a hacer pis, se apaga la luz y... ¡está en un castillo lleno de monstruos! No pienses en tus amigos, y sal de ahí.

EL DATO
Podemos hacernos con nada menos que 100 armas, y dominar 70 hechizos.

UnEpic

Las aventuras españolas cotizan al alza.

Los juegos independientes están tomando cada vez más importancia en el catálogo digital de Wii U. Por un precio reducido, podemos encontrar pequeñas y novedosas propuestas... o todo un **RPG lleno de contenido**, con doblaje al castellano y estética retro. ¿No te lo crees? Pues ya está aquí, está triunfando, y es 'made in Spain'.

Universo 'ochentero'

Desde la primera imagen, UnEpic nos traslada a su particular y desenfadadísimo universo friki. En él, casi todo vale en pos del humor, y la excusa argumental es la más absurda que hayamos podido ver desde la serie de TV de 'Dragones y Mazmorras'; que sin duda también habrá visto su creador. Y es que el texto está plagado de **referencias a otros videojuegos**, así como a series y películas... ¡y hasta a sistemas operativos! Aunque, eso sí, casi todas dirigidas a jugones de una cierta edad... como el juego en su totalidad. Y es que, tan to por aspecto técnico como por desarrollo, podríamos estar hablando prácticamente de un título de Super Nintendo (y además con ciertos bugs). Eso sí, tiene mejor resolución que los de la mítica 16 bits, además de unos **efectos de luces muy vistosos** y un gran sonido.

La **mecánica**, también muy **retro**, está enormemente inspirada en los

Hecho en casa... pero nada casero

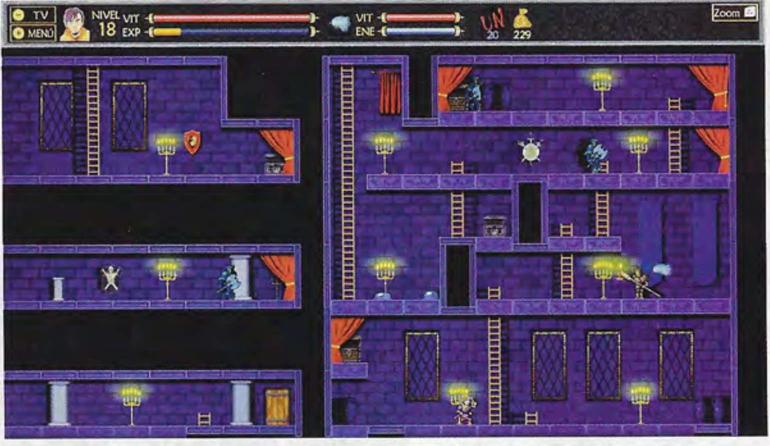
El padre de la criatura es Francisco Téllez de Meneses, que dedicó 2 años de huecos y fines de semana a crear en PC sus 200 habitaciones y 2000 líneas de diálogo. Junto a Enjoy Up, ha dado vida a la versión Wii U, que ya es todo un éxito en la eShop.







Los "homenajes" son constantes y muy divertidos. Lo único malo es que son un poco ochenteros, y como para ti 'El Chico de Oro' sea CR7, igual se te escapan casi todos...



Las estancias son muy grandes y no se ve más allá de nuestro mechero. Cada pocos pasos encontramos fuentes de luz que vamos encendiendo hasta que... ¡hágase la luz!

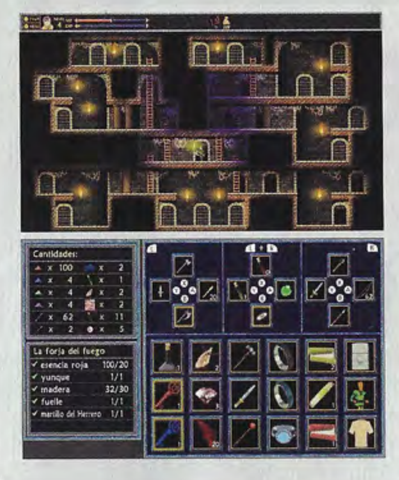


El amo del calabozo

Harnakon es el señor de este castillo. En él, hay espíritus puros encerrados y tu misión es liberarlos. Deja los dados... ¡y coge el Wii U GamePad!

Sube de nivel en WiiU

Con una legión de fans ya consolidada en PC, llevar esta aventura al GamePad era todo un reto... ¡superado con nota! La pantalla está llena de iconos-atajo, el control es impecable y el perfecto off-TV incluye la opción de hacer zoom.



Castlevania de GBA, que ya de por sí tenían mucho de los Metroid 2D. Se trata de ir descubriendo pantallas estáticas que se suman al mapa global, cada nueva estancia esconde objetos y peligros, y nuestros descubrimientos nos llevan a luchar con grandes jefes. Lo particular del desarrollo está en el **sistema de lámparas**, y lo más divertido es la relación del prota con Zera, una sombra que, al intentar poseerle, se ha quedado atrapada en su interior.

Un castillo lleno de opciones

Puede que la trama de Unepic no sea tan sólida como la de otros RPG, pero en cuanto a personalizar a nuestro antihéroe, las posibilidades abruman. Entre armas, objetos, mascotas, hechizos, y nuestras decisiones sobre cómo usarlos, podemos acabar con versiones muy dis-

EL ENORME MAPA ESTÁ PLAGADO DE RETOS, MISIONES Y, SOBRE TODO, MUCHO HUMOR

tintas de Dani... en cada uno de los **tres finales posibles**. Lástima que esto no se refleje en los simplísimos combates, que se reducen a darle muchas veces al botón para sumar golpes. Su eficacia sí dependerá del arma y la situación, y aquí es donde se muestra **particularmente útil el GamePad**, en el que tenemos tanto atajos táctiles como por botones.

Es cierto que podría haber estado más pulido y tener mejores gráficos, pero no lo es menos que es un juego único, de lo más especial (y asequible) de la eShop.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Es el apartado más flojo. Tiene un look muy de SNES, pero con efectos de luces bastante vistosos.

Diversión ★★★
Los textos están cargados de humor friki, el control es muy sencillo, y el desarrollo engancha.

Multijugador NO TIENE
No hay y tampoco se le espera. Ha sido diseñado para jugar en solitario, así que sácale partido.

Duración ★★★
15 horas, unas 20 si vamos a por los retos, aunque podría ser más desafiante, y no es muy rejugable.

Lo mejor y lo peor

El número de armas y opciones. El uso del GamePad. La sencilla mecánica. Los diálogos...

... aunque su humor es pelín "viejuno". El apartado técnico. El sistema de combate.

Nuestra opinión

Rol completo, nuestro, y con mucha "guasa"

Jugar a UnEpic es reírte con las "tontadas" frikis que lo pueblan, mientras disfrutas de su encanto retro. Un genial contexto para un RPG que, aunque simplón en varios aspectos, funciona muy bien, es largo y engancha.

Te gustará...

Más que... The Cave

Menos que...  Trine 2: Director's Cut

Total

81

Nintendo eShop

Consola Wii U **Género** Aventura/Acción **Compañía** Konami **Jug.** 1-2 **Precio** 9,99€ **Edad** +3

Legend of Mystical Ninja

Una gran aventura... con sabor muy japonés.





En Japón, Goemon es una de las creaciones más queridas de **Konami**, un héroe que de forma simpática repasa **el folclore japonés** más tradicional, desde la parafernalia ninja al mundo de los espíritus. A Europa han llegado parte de sus aventuras, algunas rebautizadas como este Legend of Mystical Ninja, y aunque no tuvieron excesivo éxito en los 90, sigue siendo una de **las mejores aventuras de SNES**. Está dividido en 9 niveles, y todos ellos ofrecen un desarrollo similar: una primera fase de exploración de un pueblo, con sus tiendas, sus minijuegos (desde juegos de dados a una recreación del primer nivel de Gradius) o personajes con los que podemos hablar, para, a continuación, encarar una zona de plataformas 2D, que termina con el combate contra un jefe final. Podemos mejorar nuestro armamento recogiendo gatos, aprender técnicas de judo para desarrollar habilidades especiales como volar, comprar bombas y otros artilugios... Todo, con **un preciosista estilo gráfico** que recrea de forma sobresaliente y con mucho humor el Japón más folclórico, acompañado además, por una música que no olvidarás fácilmente. Y con modo para 2 jugadores. ¿Se puede pedir más?

Valoración	Total
Una divertida aventura, repleta de opciones, con cooperativo, convicente a nivel gráfico y jugable... y, eso sí, inglés.	89

Nintendo eShop

Consola Wii U **Género** Plataformas **Compañía** Nintendo **Jug.** 1 **Precio** 4,99 € **Edad** +3

Super Mario Bros Lost Level

Aquí se llamó The Lost Levels, pero en Japón fue Super Mario Bros. 2. Con las mismas mecánicas y controles que el original, pero **niveles mucho más chungos** y algunos elementos nuevos: el champiñón venenoso, niveles con **lluvia** (que perjudica nuestro salto)... Es quizá el Mario más difícil, y podemos continuar desde el primer nivel del mundo en el que muramos.



Total **84**

Nintendo eShop

Consola Wii U **Género** Puzle **Compañía** Two Tribes **Jugadores** 1 **Precio** 1,99 € **Edad** +3

EDGE

De los creadores de Toki Tori 2, nos llega este puzle en el que **desplazamos un cubo** por escenarios poligonales con el objetivo de alcanzar la salida de cada uno de sus **100 niveles**. La clave para triunfar en Edge es pensar muy deprisa, porque los niveles están llenos de trampas, zonas móviles u otras que desaparecen cuando pasamos por ellas. El reto es **encontar el camino correcto** en el menor tiempo posible. Muy adictivo.



Total **79**

Nintendo eShop

Consola Wii U **Género** Puzle **Compañía** Two Tribes **Jugadores** 1 **Precio** 1,99 € **Edad** +3

Rush

Two Tribe le ha pillado el truco a los puzles de bloques, pero este es distinto a EDGE. El objetivo es llevar **cubos a la salida apropiada** según su color. Primero colocamos en los escenarios **una serie de ítems** que modifican la dirección de los cubos, los teleportan, etc. Luego pulsamos Start, los cubos comienzan a moverse y vemos si hemos acertado. Se presta al **ensayo y error**, pero aún así, original, entretenido y todo un reto en el nivel difícil.



Total **81**

Guía de compras

TOP 5
NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

1. DKC Tropical Freeze
2. NES Remix
3. Super Mario 3D World
4. Rayman Legends
5. Zelda A Link Between Worlds





JUAN CARLOS GARCÍA

1. DKC Tropical Freeze
2. Wii Sports Club
3. Pokémon X/Y
4. Zelda Wind Waker HD
5. Animal Crossing





ROBERTO ANDERSON

1. Inazuma Eleven 3
2. Bravely Default
3. Ace Attorney Dual Destinies
4. Layton y el Legado de los Ashalanti
5. DKC Tropical Freeze

Wii



Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers — El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.	239	82
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Skylanders Swap Force	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90

Wii U

Donkey Kong abre la temporada de grandes lanzamientos en Wii U.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	246	79
Assassin's Creed III	242	89
Assassin's Creed IV — El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos, abordajes... y templarios.	256	89
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bit.Trip Presents Runner 2	248	90
Call of Duty Black Ops 2	242	93
Call of Duty Ghosts — La última entrega de la saga bélica más famosa nos tralada a unos Estados Unidos invadidos. Multijugador brutal y online definitivo.	255	89
Cloudberry Kingdom (eShop)	251	84
Darksiders II	242	90
Deus Ex Human Revolution	254	85
Disney Infinity	252	84
Dr. Luigi (eShop)	257	80
DKC Tropical Freeze — El juego de plataformas más puro, retador y emocionante lo protagoniza una familia de simios llena de carisma. Y solo puedes jugarlo en Wii U.	258	94
Ducktales (eShop)	251	89
EDGE (eShop)	258	79
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
F1 Race Stars	257	69
FIFA 13	242	91
Game & Wario	249	80
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 2014	254	83
Knytt Underground	257	80
La LEGO Película	258	83
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 2	249	81
LEGO Marvel Super Heroes — Sea cual sea tu Superhéroe Marvel favorito está en este juego, el LEGO más completo y con héroes más diferenciados hasta la fecha.	255	87
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mass Effect 3	242	92
Mighty Switch Force (eShop)	242	82
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
Nano Assault Neo (eShop)	244	75
NBA 2K13	242	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
NES Remix (eShop)	257	85
New Super Mario Bros. U — Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.	242	93
New Super Luigi U	250	85
Ninja Gaiden III Razor's Edge	243	70
Nintendo Land	242	90
Pikmin 3 — Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.	250	93
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends Challenges App	248	83
Rayman Legends	252	94
Resident Evil Revelations HD	248	82
Rush (eShop)	258	81
Scribblenauts Unlimited	256	85
Skylanders Swap Force	254	89
Sniper Elite V2	249	72
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Star Wars Pinball	251	81
Super Mario 3D World — Juegos de Mario en tres dimensiones hay muchos, ¡pero solo este es multijugador! Un título que derrocha diversión.	255	94
The Cave (eShop)	245	80
The Wonderful 101 — Podríamos decir que es de Kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.	252	92
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Unepic (eShop)	258	81
Wii Fit U	256	80
Wii Party U — El juego de fiesta más completo, con decenas de pruebas que aprovechan el Wii U Gamepad de todas las maneras que puedas imaginar.	254	90
Wii Sports Club	256	86
Zombi U	242	85

Nuevas entradas del mes

- Donkey Kong trepa hasta lo más alto de Wii U.
- La LEGO Película es también un gran videojuego.
- Unepic, el juego indie de moda para Wii U es español.
- Inazuma Eleven 3: La Amenaza del Ogro reina en 3DS.
- Rómpete el coco en Wii U: EDGE y Rush en la eShop.





La fiebre Inazuma vuelve a pegar con IE3 La Amenaza del Ogro.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	249	93
Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones		
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Cartoon Network	230	81
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Ecco The Dolphin 3D Classic (eShop)	257	78
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
F1 2011	230	83
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	247	93
 Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Inazuma Eleven 3	253	87
Inazuma Eleven 3 Amenaza del Ogro	258	87
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Mass Attack (DS)	228	90
Kingdom Hearts 3D	238	89

Nombre	Número	Nota
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 2	238	77
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Luigi's Mansion 2	246	92
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	230	96
Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario & Donkey Kong (eShop)	249	82
Mario & Luigi Dream Team Bros	250	92
Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario & Sonic en los JJOO 2012	232	84
Mario Party Island Tour	257	81
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	238	93
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
One Piece Romance Dawn	256	74
One Piece Unlimited Cruise	232	79
One Piece Unlimited Cruise 2	239	70
Pac-Man Aventuras Fantasmales	257	78
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Pokémon MM Portales al Infinito	248	80
Pokédex 3D Pro (eShop)	242	90

Nombre	Número	Nota
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92
Pr. Layton y los Ashalanti	255	93
La aventura definitva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la saga.		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Resident Evil Revelations	231	92
 La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Scribblenauts Unlimited	256	80
Shinobi	229	78
Shinobi III 3D Classic (eShop)	257	82
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Street of Rage 3D Classic (eShop)	257	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda A Link Between Worlds	255	95
 El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96

TOP 10 PLATAFORMAS EN Wii U


1 Super Mario 3D World


2 Rayman Legends


3 DKC Tropical Freeze

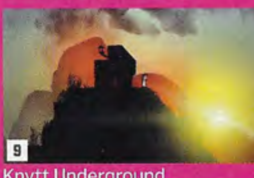
4 New Super Mario Bros. U


5 New Super Luigi U

6 Sonic Lost World


7 Bit.Trip Runner 2


8 Ducktales Remastered


9 Knytt Underground


10 Cloudberry Kingdom

Así nació... DK Country

Os "kongtamos" la historia de cómo un gorila que empezó en lo alto de un andamio llegó aún más arriba: se convirtió en un mito de las plataformas.



+info
En Japón la saga pierde el "Country". Allí la trilogía de SNES se conoce como "Super Donkey Kong". DK Land es Super Donkey Kong GB, y las entregas para Wii y Wii U reciben el nombre de Donkey Kong Returns y Donkey Kong Tropical Freeze.

Los plataformas también evolucionaron del mono. El arcade **Donkey Kong de 1981** marcó época e infancias, pero pese a que el gorila siguió lanzando barriles y juegos con su nombre, fue Mario el que acabó llevándose la gloria. Y ya entrados en los 90, con Mario rompiendo bloques y récords en todo el mundo, DK parecía relegado al papel de antagonista elegante (estrenó corbata en el Donkey Kong de 1994 para Game Boy) o simple alternativa seleccionable en títulos como Super Mario Kart.

Rare entra en juego

A principios de los 90, **la guerra de las consolas de 16 bits** era muy agresiva, especialmente en cuanto a fardar de potencia. SEGA empezó a preparar accesorios que aumentaban la capacidad gráfica de su consola. Y Nintendo contraatacó con un juego que parecía del futuro gracias al talento y la tecnología del **estudio británico Rare**. Hasta el momento, el equipo situado en Twycross había lanzado en consolas Nintendo sagas como Wizards & Warriors, R.C. Pro Am o Battletoads. Eran tiempos en los que se empezaban a digitalizar imágenes reales para introducirlas en los juegos (como fue el caso de Mortal Kombat), pero en ese momento, Rare había invertido en la tecnología más puntera para trabajar en algo que iba más allá: una técnica que consistía en **crear modelados en tres dimensiones** con potentes ordenadores y después trasladarlos a Super Nintendo, en lugar de crear el modelado de cero desde la consola. En 1993, un representante de Nintendo visitaba diversos estudios buscando juegos interesantes a los que seguir la pista. Cuando Rare le mostró la recreación de un boxeador usando esa tecnología, en Nintendo se quedaron tan impresionados que adquirieron parte de la empresa... y les encargaron desarrollar un juego que usase esa técnica. Se decidió que su protagonista sería **Donkey Kong**. En aquel momento, Nintendo mantenía contactos con la empresa informática Silicon Graphics para desarrollar su siguiente consola de 64 bits, y eso hizo que Rare acabara recibiendo un extra de tecnología en forma de equipos de SGI para potenciar su proyecto con DK.

Plataformas "Hi-Tech"

En la creación del juego, Rare se inspiró en **la estructura de Super Mario Bros. 3**., con un mapa central uniendo los niveles. Para preparar las animaciones de los personajes visitaron parques zoológicos y estudiaron los movimientos de los gori-



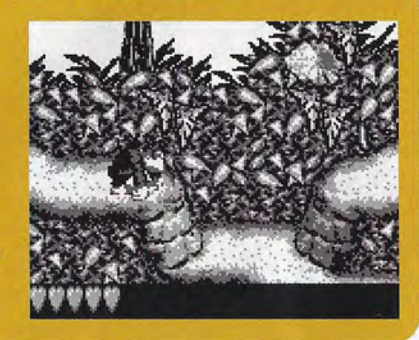
Donkey Kong Country asombró al mundo por sus gráficos prerenderizados: se generaban en 3D en potentes ordenadores y se convertían en sprites 2D en SNES.



El juego era un plataformas genial con guiños a la saga Mario pero muchísima personalidad: barriles cañón, animales sobre los que montar y dificultad endiablada.

Simios en tu bolsillo

Tras exprimir la Super Nintendo, Rare hizo lo mismo con Game Boy llevando la trilogía a la portátil de 8 bits, esta vez bajo el nombre de Donkey Kong Land. El argumento del primero era delirante: Cranky retaba a DK y Diddy a repetir su aventura en una portátil, y llamaba a K. Rool para que robase de nuevo la reserva de plátanos. Genial.



Nuevos "kongpañeros"

Hasta el primer Donkey Kong Country sólo conocíamos a dos miembros de la familia Kong, Donkey y DK Jr, por lo que Rare tuvo que idear un montón de personajes nuevos para llenar de vida el universo del simio.



Diddy Kong
Es el fiel colega de Donkey, y quiere llegar a ser todo un héroe como él. En Donkey Kong Country 2 le tocó ser el protagonista.



Dixie Kong
La novia de Diddy aparece en DKC 2 y protagoniza DKC 3. Su habilidad para planear con su coleta es de lo más útil.

Kiddy Kong
Es el primo de Dixie, a quien le toca hacer de niñera en DKC 3. Es tan jovencito como fortachón y puede rebotar sobre el agua.



Cranky Kong
Es el protagonista del arcade Donkey Kong, ya mayor, abuelo del actual Donkey. Un cascarrabias que cree que los juegos no son lo que eran.



pág 58 **10 juegos con monos**
Donkey nos ha hecho recordar que hay unos cuantos juegos con monos. Por ejemplo...



pág 59 **10 cosas de Kensuke Tanabe**
Cosas como que el director del SPD#3 fue responsable de Doki Doki Panic.



las, pero querían que los protagonistas fueran muy ágiles, por lo que acabaron inspirándose en el movimiento de los caballos. Y para moverse aún más rápido por los escenarios, Rare reinventó el uso de un elemento clave en los primeros DK: **los barriles**, que servían como arma arrojadiza y modo de transporte en forma de cañones que propulsaban a los monos. Tras rediseñar a Donkey Kong con ayuda de Miyamoto le dieron un nuevo compañero, **Diddy** (que inicialmente iba a ser DK Jr.), un montón de personajes secundarios y unos nuevos enemigos, **los lagartos Kremlings**.

Fueron meses de duro trabajo para conseguir lanzar el juego en noviembre de 1994, pero el objetivo se cumplió: **técnicamente era algo impensable** hasta entonces en una consola de 16 bits. Y si los gráficos rompieron moldes, el apartado sonoro no se quedó atrás, tanto que las geniales "kongposiciones" de David Wise (con ayuda de Robin Beanland y Eveline Fischer) se editaron en CD.

Las secuelas, DCK 2 y DKC 3, pasaron el protagonismo a otros monos: Dixie y Kiddy, cada uno con habilidades nuevas que sirvieron para añadir nuevas mecánicas y perfeccionar aún más la fórmula.

La saga al "kongpleto"

La saga consta de 5 entregas que han ido añadiendo más personajes y habilidades. En Returns y Tropical Freeze llegó el salto gráfico y el modo cooperativo para dos jugadores simultáneos.



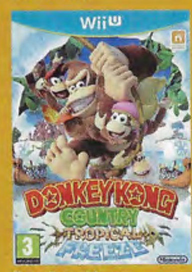
Donkey Kong Country (SNES, 1994)



Donkey Kong Country Returns (Wii, 2010)



Donkey Kong Country 2 (SNES, 1995)



Donkey Kong Country 3 (SNES, 1996)

Donkey Kong Country Tropical Freeze (Wii U, 2014)



PARA GAME BOY
La trilogía original de SNES fue "remakeada" para Game Boy Advance incorporando un nuevo apartado gráfico, mapas renovados, más minijuegos y, en el caso de DKC 3, estrenando banda sonora.

El nuevo rey de la selva

Con más de **8 millones de copias**, Donkey Kong Country se convirtió en el segundo título más vendido de SNES,

RARE CREÓ UN ESTÁNDAR DE CALIDAD QUE RETRO HA MANTENIDO

sólo superado por Super Mario World, por lo que **las secuelas fueron inevitables**: Donkey Kong Country 2 al año siguiente y Donkey Kong Country 3 en 1996, que potenciaron la fórmula al máximo... Después vinieron años en los que Donkey siempre estuvo presente en las consolas de Nintendo, con juegos de todo tipo (hasta musicales, como la serie **Donkey Konga**). Pero le faltaba un juego que volviera a ponerle en primera fila, algo que sucedió cuando **Retro** continuó la franquicia en Wii en 2010 con **Donkey Kong Country Returns**. Y nosotros nos aporreamos el pecho de alegría, porque la saga Country supuso no sólo un país, sino todo un universo para un gorila que sigue ofreciendo diversión salvaje.



Wrinkly Kong
La esposa de Cranky debuta en DK Country 2 como profesora de escuela. En la tercera parte descubrimos que le gusta jugar la Super Mario 64!

Funky Kong
Funky no sólo tiene estilo, también regenta un servicio aeroportuario que permite a DK viajar por los mundos de los juegos.

Candy Kong
Se rumorea que Candy es el ligue de Donkey. En el Country original, el gorila la visita a menudo para guardar la partida... y recibir un beso.

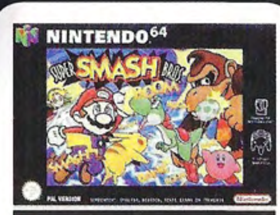
K. Rool
El líder de la banda de los Kremlings es a la vez temible y descacharrante. En las secuelas se convierte en Kapitán pirata y Barón.



Rambi
El primero de los animales amigos que ayudan a los monos. Puede embestir a los enemigos y hasta destruir paredes para abrir atajos.

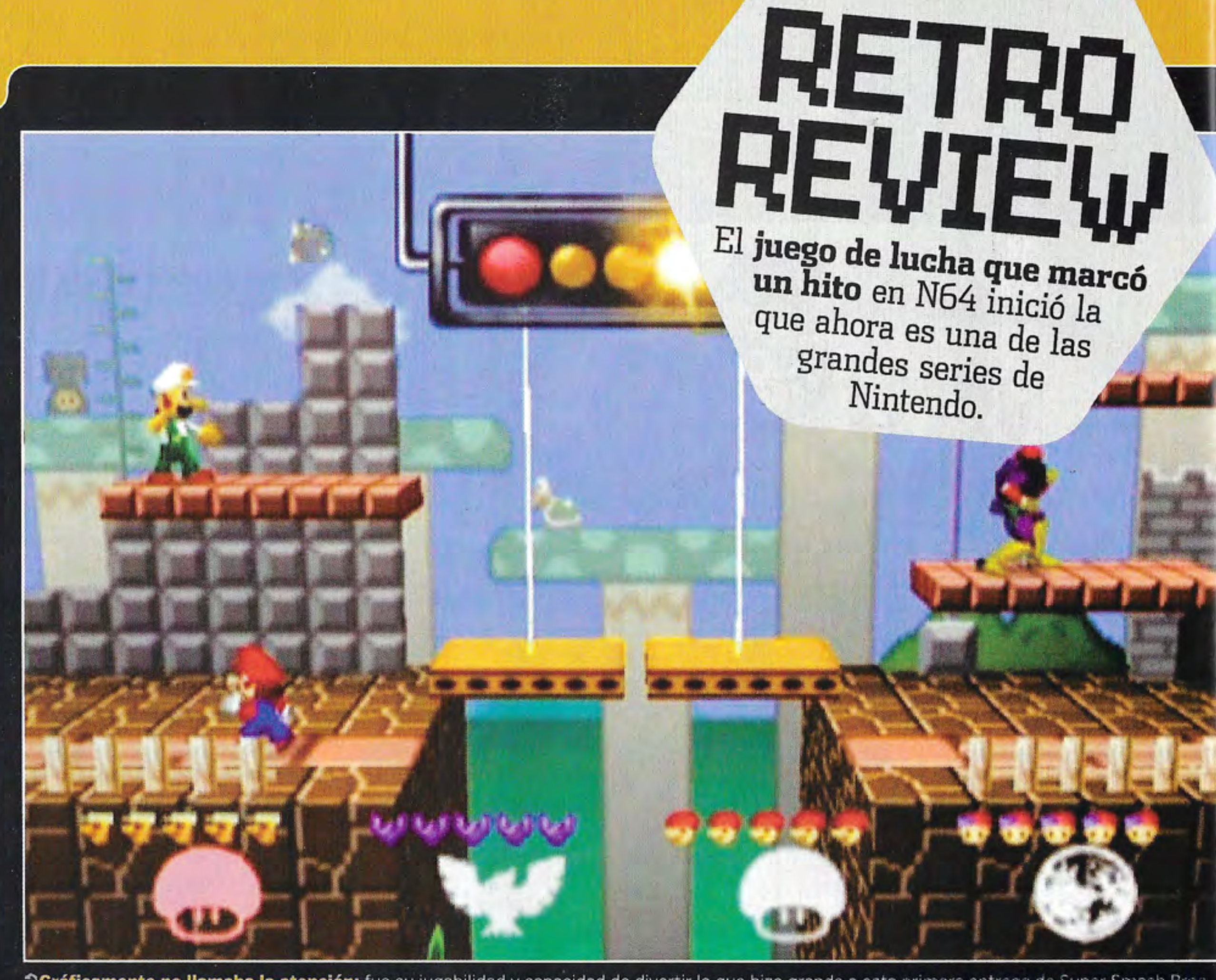
RETRO REVIEW

El **juego de lucha que marcó un hito** en N64 inició la que ahora es una de las grandes series de Nintendo.



- Lucha
- Nintendo
- Nintendo 64
- 1999
- 9.450 pts
- 1-4 jugadores
- Disponible en C.V. Wii

EN SU DÍA DIJIMOS...
"En cuanto a control, en principio cuesta aprender, aunque se puede ganar a base de botonazos descontrolados. Con el tiempo todo se vuelve mucho más fácil y efectivo. Se puede jugar de mil maneras, aunque las partidas para un jugador pierden su gracia por la repetición de enemigos. Con cuatro mandos es la bomba".
NOTA: 91



Gráficamente no llamaba la atención; fue su jugabilidad y capacidad de divertir lo que hizo grande a esta primera entrega de Super Smash Bros.









Inspirados en mundos d[e] las principale[s] series de Nintendo, ca[da] escenario es un compendi[o] único de obstáculos y plataformas 2[D]

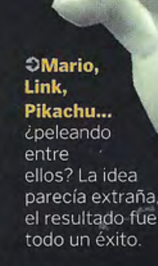
Super Smash Bros

Mamporros entre todos, muy juntos y bien revueltos.

En 1999, N64 ya tenía juegos magistrales de plataformas, aventuras o deportivos. Y gracias a HAL Laboratory se colocó también a la vanguardia de los juegos de lucha. Super Smash Bros. llamaba la atención por reunir a grandes estrellas de Nintendo, pero lo más importante es que ofrecía una concepción de la lucha revolucionaria.

Uno contra... ¿tres?

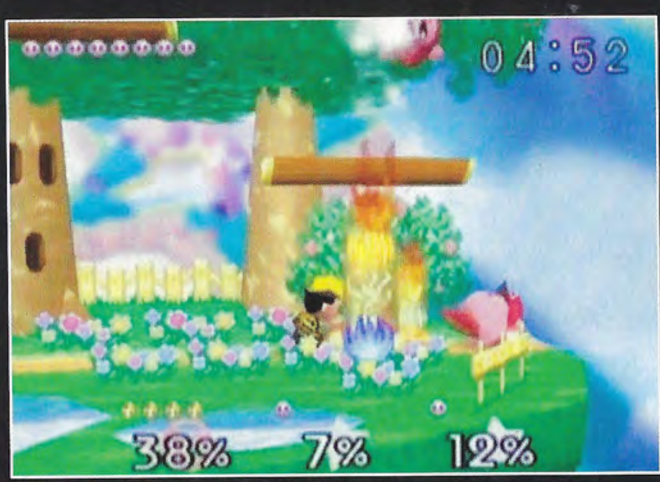
Dirigido por Masahiro Sakurai, el padre de Kirby, Super Smash Bros se presentó como un desenfadado juego de lucha 2D en el que se podían elegir inicialmente a ocho personajes del mundo Nintendo (Mario, Yoshi, DK, Kirby, Link, Fox, Samus y Pikachu) y desbloquear a otros cuatro (Luigi, Ness, Captain Falcon y Jigglypuff). Los escenarios de batalla, llenos de plataformas y abismos, también se ambientaban en mundos de las sagas de los protagonistas. En el modo para un jugador, disputábamos batallas para uno contra uno, y las barras de vida quedaban sustituidas por un indicador de porcentaje: a cada golpe que se asesta a un luchador este aumenta, y cuanto más alto es, más



Mario, Link, Pikachu... ¿peleando entre ellos? La idea parecía extraña, el resultado fue todo un éxito.







Sencillísimo de manejar en un primer momento, SSB escondía bastante profundidad, pues cada héroe luchaba de manera distinta.



El modo para un jugador nos sorprendía con tres fases de bonus y algunos combates especiales, como este contra un Donkey gigante.

Una de jefes finales

El modo para un jugador pone la guinda con una doble ración de jefes, a cada cual más alocado e imposible. El segmento final propone así enfrentarnos primero a treinta réplicas poligonales de todos los personajes del juego para luego dar paso a la lucha contra el jefe de pista, **Master Hand, la mano gigante** que ha puesto a luchar a todos los personajes entre sí. Master Hand ha repetido en todas las entregas.



EL RECLAMO ERAN LOS HÉROES DE NINTENDO, PERO DEBAJO HABÍA UN JUEGO DE LUCHA INNOVADOR Y GENIAL

lejos le lanzan los impactos que recibe... algo decisivo, porque el objetivo es que acabe cayendo al vacío. El ritmo de cada combate era frenético, con power ups que añadían detalles estratégicos a lo que puede parecer una simple sucesión de machaca botones, ya que la sencillez del control apenas necesita ataque fuerte, débil, ataque smash y salto. Pero cuidado, que cada personaje cuenta con sus propias ventajas, por lo que no todos los combates son iguales y así, cada partida es un reto que te pica hasta logra desbloquear todos los secretos. El modo versus permitía hasta 4 jugadores en pantalla, lo que le hizo pasar a la historia como uno de los grandes multijugador de N64 junto a joyas como Mario Kart 64 y Goldeneye 007.

El nacimiento de un mito

Crítica y público recibieron entusiasmados esta refrescante propuesta, que después caló entre los jugadores de GameCube y Wii, y ahora busca la versión definitiva en Wii U y 3DS. A día de hoy el original ya ha sido superado por sus secuelas pero no por eso deja de ofrecer un altísimo nivel de diversión.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Sigue siendo tan divertido y desenfadado como el primer día. Ha aguantado muy bien los años.

En los gráficos se nota el paso del tiempo. Si le perdonas ese detalle retro ies un juego muy actual!

Nuestra opinión

Mamporros triple A

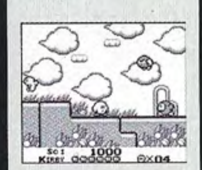
Una apuesta arriesgada que desembocó en una de las sagas más queridas de Nintendo. Un arcade de lucha excelente envuelto con todo el carisma del mundo Nintendo.

Nota 88

5 Datos



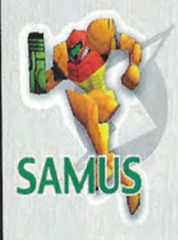
En la fase inicial de desarrollo no estaba pensado como un crossover entre héroes, si no como un título con nuevos personajes. Lucía como en la imagen.



Masahiro Sakurai, (1970) es el papá de Kirby, al que creó con apenas 19 años en HAL Laboratory. Desde entonces, los SSB y Kid Icarus Uprising son sus obras más destacadas.



Ahora Sakurai trabaja con Namco en los SSB de Wii U y 3DS. Y es muy aficionado a contar cosas sobre él en Miiverse.



SSB fue la única ocasión en la que vimos a Samus Aran en Nintendo 64, ya que esa consola se quedó sin entrega de Metroid.



Pero, ¿quién es ese Ness? Eso pensaron muchos jugadores cuando vieron a este personaje en SSB. Su juego, Earthbound, no había llegado aun a Europa.

10 juegos con monos

Donkey Kong es el mono más popular, pero si te quedas con mono de más, hay otros títulos protagonizados por simios.

EL DATO
En 1982, Universal demandó a Nintendo alegando que Donkey Kong vulneraba los derechos de la película King Kong. El juez dio la razón a Nintendo: Donkey no tenía nada que ver... o bueno, al menos no lo suficiente para ser un plagio.

1



Toki

(Taito, NES, 1991) Un plataformas en el que un hechicero convierte a Toki en un simio que escupe bolas de fuego y usa un casco de rugby.





Spanky's Quest

(Natsume, GB, 1992) El monito Spanky crea burbujas, las hace rebotar en su cabeza para que crezcan y las usa contra sus enemigos.

3

Congo's Caper

(Data East, SNES, 1993) Un rubí convierte al mono Congo en humano... ¡y hace desaparecer a su novia! Plataformeo prehistórico.

4

Rampage: World Tour

(Saffire, N64, 1998) A George el gorila mutante no le gustan los cacahuetes... prefiere el caos. Libera adrenalina arrasando ciudades.

5



Donkey Kong 64

(Rare, N64, 1999) DK se estrena en 3D y la familia Kong crece con Tiny, Chunky y Lanky. Un barril de sorpresas con Expansion Pak.

6



Super Monkey Ball

(Amusement Vision, GC, 2002) Monos que van a su bola por laberínticos escenarios. Recoge las bananas sin caer en el intento.

7



Peter Jackson's King Kong

(Ubisoft, GameCube, 2005) El mítico gorila estrenaba peli. En algunas fases del correspondiente videojuego le manejábamos a él.

8



Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure

(Capcom, Wii, 2008) El pirata Zack va acompañado de Wiki, un mono que le ayuda a resolver puzles y que usa su cola para volar.

9



Samba de Amigo

(Gearbox, Wii, 2008) Amigo marca el ritmo con sus maracas y nosotros con el mando de Wii. A disfrutar bailando Livin' la Vida Loca.

10



Pokémon Blanco y Negro

(Game Freak, DS, 2011) ¡Hay Pokémon muy monos! Mankey, Chimchar, Aipom... o el trío Pansage, Pansear y Panpour, debutantes en B&N.

10 cosas sobre Kensuke Tanabe

1 Kensuke Tanabe es el director de la división Software Planning & Developement nº 3 (SPD) de Nintendo. Coordina los proyectos conjuntos de Nintendo con desarrolladores occidentales, como Retro.

2 Nació en la ciudad de Ikeda en 1963. Se graduó en la Universidad de Arte de Osaka y entró en Nintendo en 1986.

3 Su primer encargo fue la dirección de Doki Doki Panic. En los créditos del juego aparece con un pseudónimo: Choppy.

4 Cuando Nintendo decidió que el Super Mario Bros. 2 japonés era demasiado difícil para los occidentales, el propio Tanabe dirigió la conversión de su Doki Doki Panic en el Super Mario Bros. 2 que llegó a USA y Europa (se cambiaron los gráficos de los protas por los de Mario, Luigi, Peach y Toad).

5 Trabajó en las ideas y el guión de dos Zelda míticos, A Link to the Past y Link's Awakening. En éste incluyó una idea que tenía hace tiempo: que un huevo gigante se abriese en la cima de una montaña.

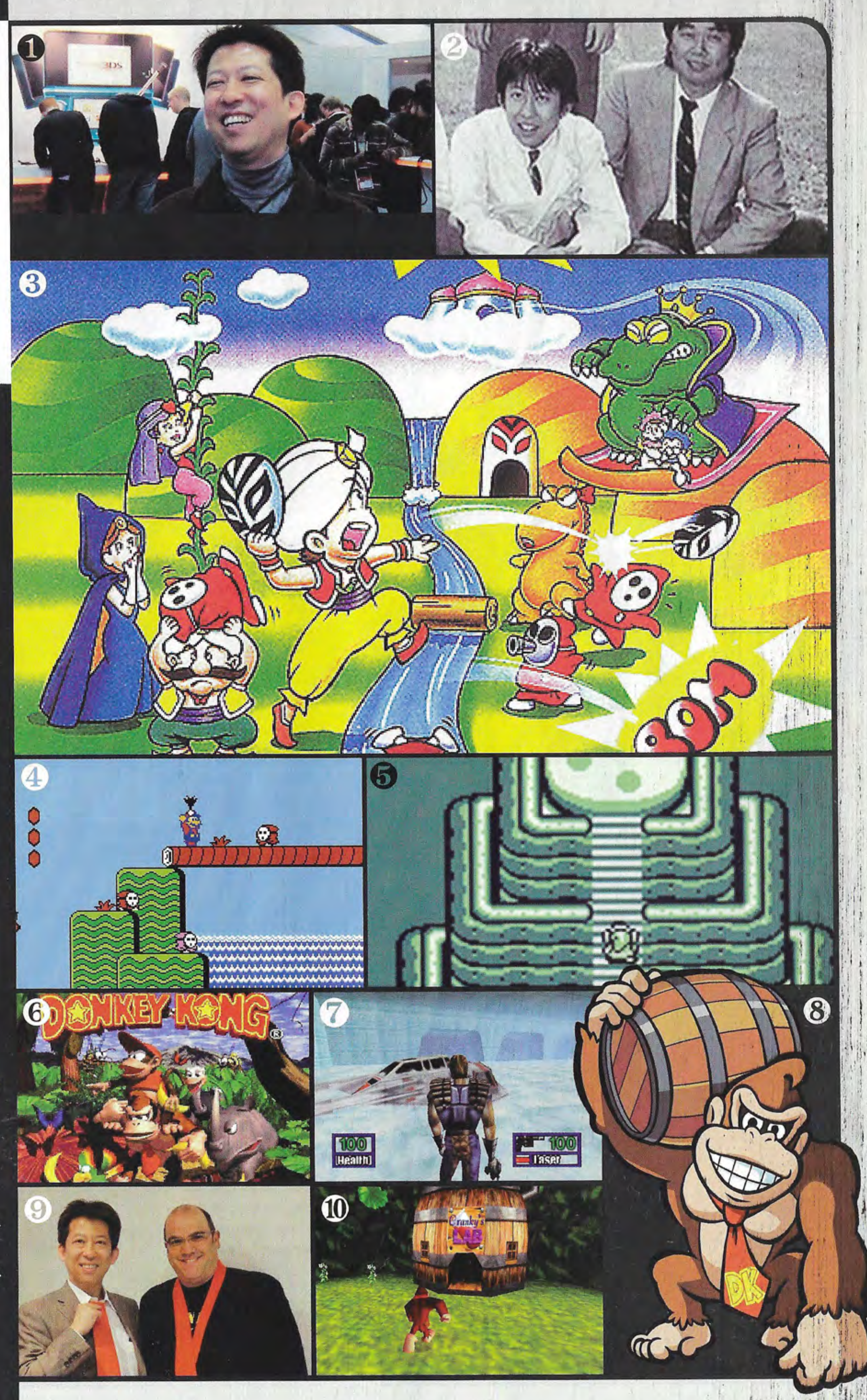
6 Se encargó de adaptar al japonés el Donkey Kong Country original desde su casa de Kioto, y según ha confesado, lo hizo sin respetar demasiado la traducción.

7 Se ha convertido en representante de la filosofía de trabajo de Nintendo allende los mares: viajó a Twycross (Inglaterra) para colaborar con Rare, a LucasArts para ayudar con Star Wars Shadows of the Empire para N64...

8 Ha participado en el desarrollo de juegos de todo tipo: por ejemplo, creando mapas en Stunt Race FX y Kirby's Dream Land 2 o dirigiendo minijuegos de Game & Wario, además de supervisar sagas como Paper Mario o Mario Vs. Donkey.

9 Retro Studios fueron los elegidos para desarrollar un nuevo Donkey Kong Country por recomendación de Tanabe. Había trabajado con ellos en Metroid Prime y sabía que eran fans de la trilogía de SNES.

10 Tras producir DK Country Returns y Tropical Freeze, Tanabe ha dejado caer su interés por continuar con la saga... con un plataformas 3D. Sería el segundo juego tridimensional del simio.



➲**Phoenix y Layton** se alían en un misterioso caso. Y se traen a algunos de sus secundarios: Luke, Maya, el Inspector Chelmey...



➲ INTELIGENCIA
➲ LEVEL 5/CAPCOM
➲ 28 MARZO

Profesor Layton Vs Phoenix Wright Ace Attorney

El buscador de la verdad y el paladín de la justicia trabajan juntos.



El stylus es clave

Si has jugado a cualquiera de las dos sagas, sabes que el stylus es la herramienta perfecta para explorar escenarios, resolver puzles o tomar declaración a los testigos.

Llevamos tanto esperando el encuentro entre Layton y Phoenix Wright que parece mentira que ya esté aquí. Seguramente, ya conoces el argumento: transportados mediante un libro mágico a la ciudad de Labyrinthia, Phoenix y Layton (acompañados de sus ayudantes Luke Triton y Maya Fey) tendrán que demostrar que la joven Aria, acusada de brujería, es inocente.

Dos cerebros mejor que uno

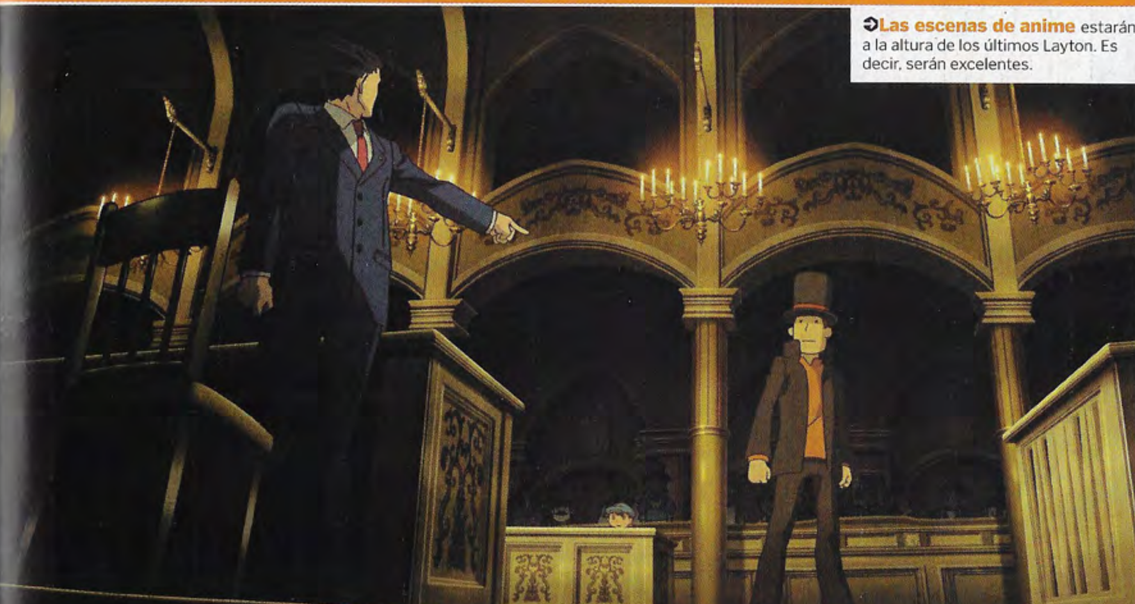
Las dos mentes más brillantes de 3DS investigarán paralelamente en un desarrollo que alternará las mecánicas de las dos sagas. Layton será el encargado de recorrer Labyrinthia, usando su lupa para explorar los escenarios tridimensionales del juego y encontrar pistas, y dialogando con sus habitantes. Estás pesquisas activarán puzles variados que retarán nuestra capacidad de observación, deducción o cálculo. Durante nuestra exploración conseguiremos Monedas con las que comprar pistas que nos facilitarán los puzles... o quizá prefiramos acumularlas para usarlas en los juicios. Aquí, claro, entrará en juego el abogado defensor Phoenix Wright, quién intentará encontrar contradicciones en las declaraciones de los testigos, además de examinar las pruebas. Como en sus juegos, Phoenix presionará a los testigos y aportará pruebas en el momento que considere oportuno para desmontar sus declaraciones... Además, en este título, Phoenix afrontará un nuevo tipo de interrogatorios: los careos entre dos testigos, que nos permitirán encontrar contradicciones entre ellos y pistas sobre quién miente observando la actitud de cada testigo ante las declaraciones del otro. Todo, presentado con unas escenas de anime alucinantes... y traducido al castellano, aunque aún no se ha confirmado si vendrá doblado.

Primera impresión

- 😊 **La mezcla de puzles y juicios.**
- ☹ **Desarrollo sin sorpresas.**


AMAZING SPIDER-MAN 2 pág 62


CUT THE ROPE pág 63



Las escenas de anime estarán a la altura de los últimos Layton. Es decir, serán excelentes.





La historia comienza en Londres, pero pronto ambos héroes serán transportados a la ciudad de fantasía Labyrinthia, dominada por la magia.

LA ALTERNANCIA DE ZONAS DE EXPLORACIÓN Y PUZLES CON LOS JUICIOS FUNCIONA DE MARAVILLA



Durante el juego, los modelos de personajes serán en 3D, como en las últimas entregas de ambas sagas.



Sin objeciones

El encuentro de Layton y Phoenix es exactamente eso: una alternancia de las dos mecánicas (juicios y puzles), que pegan sorprendentemente bien. Las secuencias de anime serán magníficas y el carisma de los personajes rebosará por todos los lados. Los fans de ambas sagas lo vais a flipar.



➲**Nuevos movimientos** de ataque y sigilo le servirán a Spidey para limpiar de malos las calles de Manhattan, más grande que en el primer juego.



➲AVENTURA
➲ACTIVISION
➲PRIMAVERA

The Amazing Spider-Man 2

El héroe arácnido aprende técnicas de cazador implacable.



En el Gamepad

Adivina: en la pantalla del Gamepad habrá una versión táctil del mapa del juego. Eso y el modo Off-TV serán las únicas características especiales.

El asombroso Spider-Man vuelve al cine en abril, y los chicos de Activision lanzarán al mismo tiempo un juego que tomará algunos elementos del film pero continuará la historia del primer The Amazing Spider-Man para Wii U. Habrá personajes sacados de la peli, como Electro, el villano principal, pero estad seguros de que la trama será completamente nueva.

Maestro oscuro

El joven Spider-Man tendrán un nuevo mentor: Kraven. Sí, uno de los villanos clásicos de los cómics enseñará sus técnicas de "cazador definitivo" a Spidey, que aprenderá nuevos movimientos para el combate directo (golpes y usos de la telaraña) y para la infiltración y el sigilo. Además, los creadores del juego han prometido un papel importante para la identidad civil de Spider-Man, Peter Parker, investigará a los supervillanos (aunque no ha revelado si estas secuencias serán jugables). Pero la gran novedad la sentiremos en las calles de Manhattan. La aventura volverá a ser un sandbox, ambientado en una reproducción más grande y detallada de la Gran Manzana. El crimen campará a sus anchas y no detenerlo tendrá consecuencias: los neoyorkinos verán a Spider-Man como una amenaza y los criminales se harán con las calles. ¿Estás preparado para asumir tu responsabilidad y ser un héroe?

Primera impresión

- **Más variedad sandbox.**
- **A ver los gráficos...**





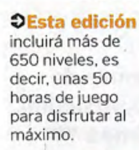




Cortar la cuerda y utilizar los objetos en pantalla para que el caramelo llegue a la boca de Om Nom, ese es el objetivo, y no veáis cómo se va complicando.

El pack 3 juegos nos pemite conocer información adicional sobre el linaje del protagonista.

Esta edición incluirá más de 650 niveles, es decir, unas 50 horas de juego para disfrutar al máximo.









- PUZLE
- ACTIVISION
- 28 DE MARZO

Cut the Rope

El exitoso juego para smartphones da el 'triple' salto a 3DS.



Control táctil

La experiencia de Cut the Rope es fundamentalmente táctil, así que calienta la mano, pero no te olvides de darle al coco.

Triple salto, sí. Pero no porque sea la conversión más difícil, sino porque incluye tres 'Cut': la versión original para móviles y las secuelas Experiments y Time Travel. Así a bote pronto, más de 650 niveles y 50 horas de juego. ¿Cómo que no conoces todavía este auténtico bestseller? Sus creadores se llaman Zeptolab y han ganado varios premios por él, entre ellos un BAFTA. Su protagonista tiene gran parte de la "culpa"...

Este es Om Nom

Es un adorable monstruo verde que se muere por los caramelos y no se va a detener hasta hacerse con todos los posibles. En cada escenario, tu objetivo es hacer que el dulce acabe en la boca de Om Nom, cortando, literalmente, las cuerdas necesarias y adelantándote a la trayectoria. La cosa se va complicando porque aparecerán objetos que nos obligarán a pensar un poquito: burbujas, portales de teletransporte, válvulas de vapor... El resultado, una mezcla de estrategia y puzles con un diseño que lo hace accesible para jugadores jóvenes pero también desafiante para los más mayores. Otra de las claves de su éxito está en que "picará" igual tanto en partidas rápidas como en sesiones más largas, además de que nos dará la oportunidad de disfrutar de todas las entregas de la saga en un solo cartucho, ¡y con gráficos 3D estereoscópicos! Además, incorpora logros desbloqueables y clasificaciones online.

Primera impresión

- **Los tres juegos en una tarjeta.**
- **Sus gráficos no destacan...**





Oak al rescate

Ocupadísimo respondiendo las dudas de X/Y.



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico revistaoficialnintendo@axelspringer.es



Consulta gastronómica

● ROBERTO A. L.

¿Cómo accedo al Sushi Tres Delicias?
Tienes que haber realizado antes al menos la primera de las misiones de Handsome, una vez que hayas terminado el juego y mejorado el Mega Aro.

Estoy buscando el Poder O Incubación, pero no encuentro a Mr. Buen Rollo en el Café Rubor.
Para que aparezca debes tener todos los Poderes O anteriores, pero también el nivel de reputación en Luminalia al máximo. Sabrás que tu reputación está al máximo cuando te vendan las megapiedras a 10.000 Pokés.

¿Se sabe cuándo llegarán el Banco Pokémon y el Poké Trasladador?
Están desde el 4 de febrero.

Un poco de shopping

● ADRI TROI

¿Cómo se puede llegar a la Estancia Vacua?
Haz Surf en la parte sur de la Ruta 22 cerca de la salida hacia la Calle Victoria y luego bajar por una Cascada.

¿Dónde se pueden aprender las piruetas con los patines?
Las cuatro primeras se aprenden en Luminalia, en el Bulevar Norte, en el Bulevar Sur, en la Plaza Verde y en el Café Sobre Ruedas de la Avenida Verano. La última en el Hotel Desolación una vez tengas las anteriores.

¿Dónde hay tiendas de ropa?
En Ciudad Novarte, Relieve, Romantis, Fluxus, Fractal y Luminalia.

Una de búsquedas

● VÍCTOR ANDREU PÉREZ

¿Dónde consigo la Charizardita Y?
Sólo se puede conseguir en Pokémon Y. La tendrá equipada Charmander si lo elegiste; si no, te la venderán en la tienda de piedras de Luminalia.

¿En qué ruta puedo encontrar a Furfrou?
En la hierba de la Ruta 5.

Más Legendarios

● JAIME MUÑOZ

¿Hay más legendarios además de Yveltal, Zygarde, Mewtwo, Articuno, Zapdos y Moltres en Pokémon Y?
En el transcurso normal del juego sólo puedes conseguir a esos, aunque se rumorea que podremos conseguir algunos más en futuros eventos, como ese Pokémon Domo Lava del que se habla en Luminalia.

Este es mi equipo

● GONZALO LÓPEZ

¿Puede analizar a mi equipo? Greninja con Hidrobomba, Pulso umbrío, Paranormal y Surf; Charizard con Lanzallamas, Llamarada, Anillo ígneo y Vuelo;



Pokémon del mes: Slurpuff Liviano

Slurpuff es uno de los nuevos Pokémon de tipo Hada. Su habilidad oculta, Liviano, le permite duplicar su velocidad mientras no lleve ningún objeto equipado. Aprovéchalo equipándole un objeto que se consuma, como Baya Zidra. La estrategia con un Slurpuff de naturaleza Modesta o Miedosa es utilizar Paz Mental para incrementar nuestro Ataque Especial y Defensa Especial hasta que el rival consiga quitarnos la mitad de nuestra salud y Slurpuff recupere salud con la Baya Zidra. Entonces seremos más rápidos que casi cualquier Pokémon gracias a Liviano, y usando Paz Mental nuestro elevado Ataque Especial permitirá acabar con los Pokémon del rival con Brillo Mágico, Surf o Lanzallamas según ante qué sea débil.

Una alternativa es utilizar un Slurfpuff Firme o Alegre que tenga Tambor como movimiento huevo y los ataques Carantoña y Retroceso. Con Tambor se reducirá nuestra salud a la mitad y se duplicará el Ataque a la vez que se activará la Baya Zidra y se duplicará nuestra Velocidad.





pág 68 **Comunidad Animal Crossing**
Ya está aquí el carnaval. No perdáis de vista cómo lo va a celebrar Conga.



pág 78 **Manual de Streetpass**
Tu 3DS tiene una poderosa forma de conexión llamada StreetPass. Si no te suena, mira aquí.




Barbaracle con Terremoto, Roca afilada, Tóxico y Puño incremento; Sableye con Sombra vil, Halloween, Pulso umbrío y Sustituto; Heracross con A bocajarro, Ultrapuño, Viento plata y Pin misil; y Trevenant con Lluevehojas, Bola sombra, Puño sombra y Hoja aguda.
Repites muchos tipos en los ataques. A Greninja le quitaría Hidrobomba y le pondría Hierba Lazo; a Charizard le quitaría dos de sus ataques de fuego y le pondría Terremoto y Rayo Solar; a Heracross le quitaría Ultrapuño y Viento plata para ponerle Roca afilada y Megacuerno; a Trevenant deberías enseñarle Terremoto y Mazazo.

Donde siempre...

● FERNANDO GOMEZ

En la estación de Luminalia hay un cartel que pone "Ayúdame, te espero donde siempre. ¿Dónde es eso?
El mensaje parece ser de la chica fantasma que está esperando a alguien en uno de los edificios de Luminalia. Es posible que tenga relación con algún futuro evento.

Pokérus

● ARRNO

Cuando fui al Centro Pokémon la enfermera me dijo que alguno de mis Pokémon estaba infectado por el Pokérus. ¿Qué es esta infección?
El Pokérus dobla los puntos base que gana ese Pokémon en combate. Este virus se cura si el Pokémon está a las 12 de la noche en tu equipo y aparecerá una carita en su ficha. Aunque se cure, seguirá ganando el doble de puntos base, pero no contagiará a otros.

Megaevoluciones

● MARÍA VICTORIA

¿Todos los Pokémon tienen mega evolución?
Hasta ahora Blaziken, Lucario, Mewtwo, Mawile, Ampharos, Absol, Kangaskhan, Venusaur, Blastoise, Charizard, Garchomp, Gengar, Aggron, Tyranitar Scizor, Manectric, Aerodactyl, Houndoom, Medicham, Alakazam, Pinsir, Heracross, Banette, Gardevoir, Abomasnow, y Gyarados, aunque se rumorea que Latios y Latias tendrán también en un futuro.



¿Dónde se consigue a Mewtwo?
En la Mazmorra Rara que está en la Villa Pokémon una vez que derrotes al Alto Mando.

Truco del mes

Entrenar contra hordas

Pokémon X e Y incluyen el Superentrenamiento en el que podemos entrenar a nuestros Pokémon cómodamente mediante un minijuego. Sin embargo, este proceso resulta un poco pesado si debemos entrenar a varios Pokémon a la vez en las mismas características, por lo que os traemos un método alternativo para estos casos: combatir contra hordas de Pokémon.

Cada horda de Pokémon derrotada da a todos los Pokémon de tu equipo 5 o 10 Puntos Base de una característica, cantidad que se duplica si el Pokémon que los recibe tiene o ha tenido Pokérus. La estrategia a seguir será llevar en nuestro equipo a los Pokémon a entrenar junto a un Pokémon fuerte con un ataque que afecte a todos los Pokémon de la horda para debilitarlos de un golpe. Para asegurarnos de que nos aparezcan hordas hay que hacer uso de un Pokémon con Dulce Aroma.

Las hordas que debemos derrotar para entrenar cada característica son las siguientes:

Característica	Lugar	Horda (Puntos Base)
PS	Villa Pokémon	Noctowl (10) o Foongus (5)
Ataque	Ruta 19	Arbok (10) o Weepinbell (10)
Defensa	Cueva Desenlace	Durant (10) o Geodude (5)
Ataque Especial	Gruta Helada	Smoochum (5) o Vanillite (5)
Defensa Especial	Cueva Reflejos	Carbink (5) o Mime Jr. (5)
Velocidad	Bahía Azur	Wingull (5)

Además, los Pokémon que tengan equipado **Pesa Recia, Brazal Recio, Cinto Recio, Lente Recia, Banda Recia o Franja Recia** recibirán 4 Puntos Base adicionales en la característica que estos objetos favorezcan. Puedes comprar cualquiera de ellos en la Mansión Batalla por 16 PB.

Campeonato

● ERIC ALEGRET

Me gustaría participar en el Campeonato Nacional de videojuegos Pokémon para intentar ir al Campeonato Mundial. ¿Me podría decir en qué fechas de este año se celebrarán y dónde? ¿Qué reglas tienen estos torneos?
El Campeonato Mundial tendrá lugar en Washington en agosto, aunque todavía no hay fecha ni lugares para los nacionales. El año pasado no hubo Nacional en España, por lo que este año podría no haber tampoco: aun no está confirmado oficialmente. En estos torneos se hacen combates dobles de cuatro Pokémon en los que sólo se pueden usar Pokémon de las Pokédex de Kalos con excepción de Mewtwo, Xerneas, Yveltal y Zygarde y no se pueden repetir Pokémon ni objetos. Puedes probar las reglas en los Combates Especiales por Puntos del Área de Combate de Pokémon X e Y.

¿Molan mis Pokémon?

● RUBÉN FERNÁNDEZ

Me gustaría que evaluara a mi Charizard y Mega Mewtwo Y. Charizard lleva la Roca del Rey y tiene Envite Ígneo, Colmillo Ígneo, Garra Dragón y Vuelo; mientras que Mewtwo tiene Esfera Aural, Recuperación, Barrera y Psíquico.
Creo que a Charizard le pondría Terremoto en lugar de Colmillo Ígneo para quitarse de encima sin muchos problemas a los del tipo Eléctrico. Por lo que respecta a Mewtwo, creo que en lugar de Barrera le pondría Paz Mental o algún ataque que le diera cobertura, como Bola Sombra, Rayo Hielo o Rayo.

El secreto de los Legendarios

Este mes os traemos estrategias exclusivas para los Legendarios de Pokémon X/Y, además de contaros su origen mitológico. Con esto seguro que aprendes a dominarlos más rápidamente.



CONSEJOS PARA CAPTURARLO

- Reduce su PS al máximo, hasta que quede en la zona roja.
- Procura alterar su estado. Dormirle es lo mejor.
- La Ultra Ball es buena opción, pero puedes usar cualquier otra. **No malgastes la Master Ball.**

XERNEAS

Objeto: Hierba Única
Habilidad: Aura Feérica
EVs: 176 PS / 248 At. Especial / 80 Velocidad
Naturaleza: Modesta
Fuerza Lunar Onda Certera
Psicocarga o Rayo Geocontrol

Xerneas puede aprovechar su resistencia y la inmunidad al tipo Dragón para tratar de subir con Geocontrol su Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad, sin perder un turno gracias al objeto Hierba Única. Una vez cargado puede ser difícil de parar. Fuerza Lunar recibe bonus de mismo tipo (STAB), y el resto de ataques cubren allí donde el tipo Hada flaquea: Onda Certera permite acabar con el tipo Acero mientras que Psicocarga ayuda con el tipo Veneno y Blissey. Rayo es otra opción para acabar con voladores como Ho-Oh.

Mitología

Xerneas, el Pokémon Legendario de Pokémon X, sirve de contrapunto a Yveltal al presentarse como el **Pokémon de la creación**, capaz de otorgar la vida eterna. Su forma, basada en un ciervo, recuerda con facilidad a los **ciervos de la ciudad de Nara, en Japón**, donde son patrimonio histórico y cultural. Dice la leyenda que el dios Takemikazuchi llegó a la ciudad de Nara, entonces capital de Japón, montado en un ciervo blanco, y desde entonces los ciervos han vivido libremente en la ciudad. La mitología nórdica también habla de cuatro ciervos que viven alimentándose de las ramas del 'árbol de la vida' Yggdrasill. El nombre de Xerneas podría estar basado en la cierva de Cerinea, uno de los trabajos de Heracles en la épica griega.





YVELTAL

Objeto: Gafas Elegidas o Pañuelo Elegido
Habilidad: Aura Oscura
EVs: 32 PS / 248 At. Especial / 228 Velocidad
Naturaleza: Modesta o Miedosa
Pulso Umbrío Ala Mortıfera Vendaval Onda Certera

El poder de Yveltal con ataques especiales es impresionante, y aún mayor con la ayuda de Gafas Elegidas. Su principal ataque es Pulso Umbrío, con el que acaba con gran parte de rivales. Vendaval y Ala Mortífera también reciben bonus de mismo tipo (STAB) y acaban con los Pokémon que resisten el tipo Siniestro (el primero es más arriesgado y poderoso, mientras que el segundo recupera su PS). Onda Certera se usa contra Tyranitar, Blissey y Pokémon de tipo Acero que pudieran resistir sus otros ataques.

Mitología

Yveltal, el Pokémon Legendario de Pokémon Y, fue creado alrededor de tres conceptos fundamentales: la **energía, la destrucción y la letra Y**. Los juegos lo presentan como un ser capaz de llevar muerte y destrucción a gran cantidad de seres vivos. Dentro de la mitología y el folklore tradicional podemos encontrar figuras parecidas en las que los creadores de Pokémon han podido inspirarse, como el cuervo de tres patas Yatagarasu, mensajero de los dioses sintoístas y que sirvió de guía al legendario emperador japonés Jimmu. También encontramos ejemplos similares en la mitología nórdica, como el gigante Hraesvelgr, el 'devorador de cadáveres' que, tomando la forma de un águila, se hallaba en el fin del mundo y creaba tempestades al batir sus alas.

CONSEJOS PARA CAPTURARLO

- Al igual que con Xerneas, reduce su PS y altera su estado.
- Trata de evitar sacar Pokémon débiles a Ala Mortífera, que recupera su PS.
- Usa una Poké Ball que te guste, pero no malgastes la Master Ball.

ZYGARDE

Objeto: Vidasfera o Baya Ziuela
Habilidad: Rompeaura
EVs: 100 PS / 252 Ataque / 156 Velocidad
Naturaleza: Firme
Enfado Terremoto Velocidad Extrema Danza Dragon

Su buena resistencia le permite subir su Ataque y Velocidad con Danza Dragón para luego golpear con Enfado y Terremoto recibiendo bonus de mismo tipo (STAB). Velocidad Extrema compensa su mediocre Velocidad cuando no puede usar Danza Dragón, evitando caer si le queda poco PS. Aunque Vidasfera aumente su poder, Baya Ziuela le ayuda con la confusión de Enfado y otros estados.

Mitología

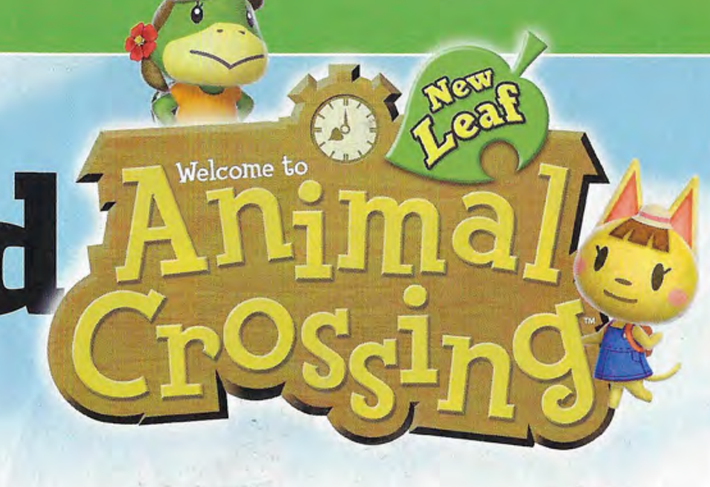
Su **forma entre dragón y serpiente**, y el hecho de que viva en lo más profundo de una cueva, puede recordar a la figura mitológica nórdica Nidhoggr, que vivía royendo las raíces del 'árbol de la vida' Yggdrasill. También podría estar basado en el mito del Ouróboros, o la serpiente que se muerde su propia cola formando un ciclo sin fin, que está presente de formas muy diversas en varias mitologías.

CONSEJOS PARA CAPTURARLO

- Para encontrarlo, ve a Cueva Desenlace, cerca de Ciudad Fluxus, cuando superes la Liga Pokémon. Cruza la cueva y un señor te dejará pasar a la estancia de Zygarde.
- Usa la Ocaso Ball tras dejarle con poco PS y haber alterado su estado. También puedes usar la Master Ball.



Comunidad



Envía tus códigos (casa del sueño y QR) y cada mes publicaremos los mejores diseños, pueblos, alcaldes...

Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

Los mejores alcaldes

Acuérdate de tus vecinos en San Valentín, ¡ellos también son un amor!

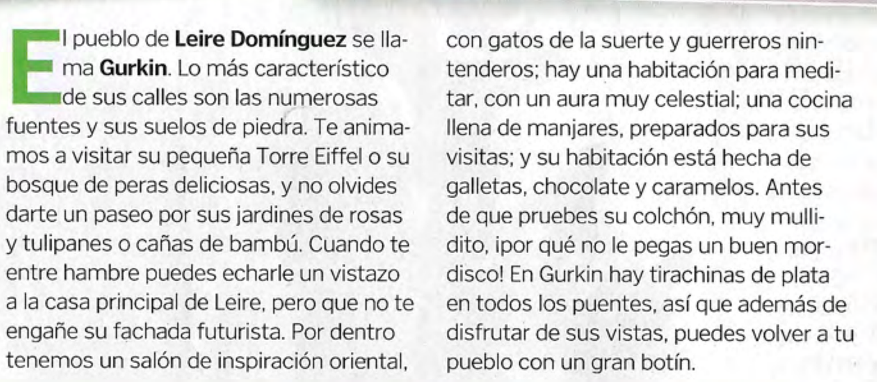








El pueblo de **Leire Domínguez** se llama **Gurkin**. Lo más característico de sus calles son las numerosas fuentes y sus suelos de piedra. Te animamos a visitar su pequeña Torre Eiffel o su bosque de peras deliciosas, y no olvides darte un paseo por sus jardines de rosas y tulipanes o cañas de bambú. Cuando te entre hambre puedes echarle un vistazo a la casa principal de Leire, pero que no te engañe su fachada futurista. Por dentro tenemos un salón de inspiración oriental, con gatos de la suerte y guerreros nintenderos; hay una habitación para meditar, con un aura muy celestial; una cocina llena de manjares, preparados para sus visitas; y su habitación está hecha de galletas, chocolate y caramelos. Antes de que pruebes su colchón, muy mullidito, ¡por qué no le pegas un buen mordisco! En Gurkin hay tirachinas de plata en todos los puentes, así que además de disfrutar de sus vistas, puedes volver a tu pueblo con un gran botín.





Por el día, Leire organiza el papeleo de Gurkin con Canela, pero cuando llega a casa le gusta relajarse con sus jacuzzis. Uno para visitantes, claro.



Charo Imposible que te aburras con ese salón lleno de jolgorio. ¡En su ático tiene hasta una luna!



Luis Su ático de madera con televisión de plasma y chimenea es ideal para resguardarnos este invierno.



Belmont En la cocina tiene una barbacoa y un artilugio giratorio donde dan vueltas sus platos.



Casas del mes



Jaime Ramperez
Uno de los lugares nevados más bonitos que hemos visitado. En Utebo hay decenas de proyectos municipales, así que pasear por allí es un placer. En la casa de su alcalde nos llama la atención su baño, muy ecléctico y lleno de objetos para relajarse: hamacas, jacuzzi, ducha...



Marina Skyfall
Al entrar en el pequeño palacio de madera de Marina, salta a la vista su salón de colores pastel y un montón de nabos tirados por el suelo, pero si nos adentramos en sus habitaciones veremos una mesa de operaciones. No sabemos qué tiene liado, pero su Palencia está cuidadísimo entre lunares.



Roberto P.
La habitación de Roberto es moderna y vanguardista, y en su casa hay un pequeño museo para guardar todos sus trofeos de alcalde. Lo que más mola es subir a su ático y acariciar esa alfombra tan chula. ¡Qué suavidad! Para tu niño interior (o exterior), el sótano será una mina de oro.



Gabor Tiene un pez espada como mascota, y hay una habitación dedicada a Pac-Man. ¿No es genial?



Sharri Otra ronda de gatos. Y, además, no iban a faltar los objetos nintenderos en este número. ¡Un caparazón!

Casas del sueño



6800-2308-1369

Arcadius, de Víctor. Aún queda algún árbol de Navidad en Arcadius. Su casa es como una cabaña nevada.



7200-2311-8382

Llanes, de Kiara. Cenefas de flores rosas pueblan los suelos de Llanes. Para disfrutar de su salón de hielo, usa calcetines.



7800-2183-3733

Raraku, de Koyukio. Raraku es un bosque guay. Pinos, suelos de madera... Predominan verde, marrón y olor a leña.



6500-2152-6061

Fresa, de Pati. Es como entrar en una fresa. Lo que más nos gusta es que está muy despejado; puedes campar a tus anchas.

Agenda

Enero

Peces

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Amar-guillo	Ríos	Noviembre a febrero	24 horas	900 bayas
Cacho	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00	200 bayas
Carpín	Ríos	Todo el año	24 horas	120 bayas
Leucisco	Ríos	Todo el año	16:00 a 9:00	200 bayas
Barbo	Ríos	Todo el año	24 horas	200 bayas
Carpa	Ríos	Todo el año 24 horas	300 bayas	300 bayas
Koi	Ríos	Todo el año	16:00 a 9:00	4.000 bayas
Pez dorado	Ríos	Todo el año	24 horas	1.300 bayas
Pez telescopio	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00 bayas	1.300 bayas
Gobio de río	Todo el año	Ríos	16:00 a 9:00	300 bayas
Pez sol	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00	120 bayas
Perca amarilla	Ríos	Diciembre a enero	24 horas	240 bayas
Perca	Ríos	Todo el año	24 horas	300 bayas
Lucio	Ríos	Septiem-bre a diciembre	4:00 a 21:00	1.800 bayas
Eperlano	Ríos	Diciembre a febrero	24 horas	300 bayas
Ayu	Ríos	Todo el año	24 horas	900 bayas
Taimén	Ríos	Diciembre a febrero	16:00 a 9:00	15.000 bayas
Tetra neón	Ríos	Abril a noviembre	9:00 a 16:00	500 bayas
Mariposa marina	Mares	Diciembre a febrero	24 horas	1.000 bayas
Pez globo	Mares	Noviembre a febrero	21:00 a 4:00	125 bayas
Jurel	Mares	Todo el año	24 horas	150 bayas
Lubina	Mares	Todo el año	24 horas	200 bayas
Pargo rojo	Mares	Todo el año	24 horas	3.000 bayas
Gallo	Mares	Octubre a abril	24 horas	300 bayas
Rodaballo	Mares	Todo el año	24 horas	800 bayas





¡Llega el Carnaval!

Conga y el Carnaval



Este año, el evento preferido por bailarines y bailarinas se celebra el 3 de marzo. ¡Conga lo va a disfrutar a tope!

El carnaval es un evento que se celebra el 3 de marzo en 2014. Y os podemos avanzar que será el 16 de febrero en 2015 y el 8 de febrero en 2016.

¿EN QUÉ CONSISTE?

Durante este día en el pueblo **lloverán papeles de colores**. Conga estará bailando en la plaza del pueblo y al hablarle te pedirá que le traigas **tres plumas** de un color determinado.

Los vecinos llevarán un traje especial para la celebración, el cual estará también en las Hermanas Manitas para comprarlo.

¿CÓMO CONSIGO LAS PLUMAS?

Hay tres fórmulas. 1) Puedes cogerlas con la red cuando caigan del cielo. Estarán perdidas entre los papeles de colores, así que tendrás que prestar atención para verlas. 2) Intercambiándolas con los vecinos por otras de diferentes colores. 3)Jugando a minijuegos con los vecinos. Si ganas, te darán una pluma. Si pierdes, serás tú el que tengas que entregarle una pluma.

Aunque son difíciles de atrapar porque apenas aparecen, existen **plumas arcoiris** que cuentan como cualquier color y, además, Conga te entregará un mueble suyo con que tan solo le des una pluma de este tipo.

¿CUÁLES SERÁN LOS PREMIOS?

Cada vez que entregues tres plumas del color que te indique, recibirás un mueble de la serie Conga, que está formada por los siguientes muebles: cama, butaca, tocador, cómoda, mesa, lámpara, armario, mesita, reloj, sofá, librería, pared y suelo, así que no será nada fácil completar todo. ¡Es un gran reto para los mejores jugadores!



¿Una historia de amor?

Llegan invitados



¿Sabías que...
en Animal Crossing: New Leaf
Los vecinos imitan o reaccionan ante tus emotiguasas?

En esta entrega de "Llegan invitados", Emilio visitará el pueblo de Mery junto con Sergio. Y pasaron cosas muy interesantes, como un posible idilio amoroso... ¿En serio? Venga, a leerlo.

A Emilio, Sergio y Mery se reunieron un día de invierno para pasar la tarde juntos. El pueblo era impresionante. Tenía todo muy ordenado y los diseños los había hecho ella, con sus manitas, sin usar códigos QR. Qué fuerte.

(1) **Estuvieron frente** a la gran fuente del pueblo y aprovecharon para sacarse fotos y presumir con sus amigos. Pero llegó un vecino y, al verlos, quiso salir también en la foto, así que ahí está...

(2) **Los tres hicieron** buenas migas, así que se hicieron aún más fotos, aunque esta vez en lugares un poco más atrevidos. Y, por cierto, en esta foto también quería salir otro vecino... ¿Lo puedes encontrar?

(3) **La plaza del pueblo** estaba rodeada de un pequeño río y macetas con flores. También vieron un regalo, pero no lo abrieron por si acaso.

(4) **Justo frente a Reciclaje Bártulos** había una zona japonesa, ¡lástima que no supiesen hablar japonés!

(5) **Aunque ya estaban cansados,** hicieron un último esfuerzo y sacaron cada uno su globo preferido para jugar frente al ayuntamiento.

(6) **Por fin,** entraron a casa de Mery y se sentaron para ver la tele. Mery se enamoró, y aunque Emilio pensó al principio que estaba enamorada de él, de quien se quedó prendada realmente era del héroe de los dibujos.

(7) **Para reponer aún más fuerzas** se fueron a la cocina, que por cierto estaba diseñada de una forma espectacular. Sergio y Emilio tuvieron que compartir tarta de chocolate, mientras Mery se zampaba un dulce tranquilamente. Pero bueno, ¡para algo era su casa!

(8) **Tras haber descansado** pusieron rumbo al museo y, en la planta de arriba, se quedaron impresionados al ver la gran colección de objetos extraños que tenía: trofeos, esculturas, premios de torneos, objetos de Zelda...

(9) **Después fueron a las Hermanas Manitas** donde Mery se probó una máscara de ogro.

(10) **Al salir de la tienda,** Sergio y Mery empezaron a dar vueltas alrededor de Emilio, como si estuviesen poseídos. ¿Sería cosa de la careta?

(11) **Menos mal que solo duró** unos segundos y pudieron despedirse en el acantilado de la zona comercial. Emilio se sentó con Mery, a "probar" suerte... Mientras que el pobre Sergio esperaba al otro lado del banco. ¡Qué malo es el amor...!





Anguila listón azul	Isla tropical	Todo el año	24 horas	600 bayas
Pez balón	Mares	Noviembre a marzo	16:00 a 9:00	2.500 bayas
Atún	Mares	Noviembre a marzo	24 horas	7.000 bayas
Jurel gigante	Isla tropical	Todo el año	24 horas	4.500 bayas
Tiburón ballena	Isla tropical	Todo el año	24 horas	13.000 bayas
Pez remo	Mares	Diciembre a mayo	24 horas	9.000 bayas
Celacanto (solo días de lluvia o nieve)	Mares	Todo el año	16:00 a 9:00	15.000 bayas

Crustáceos

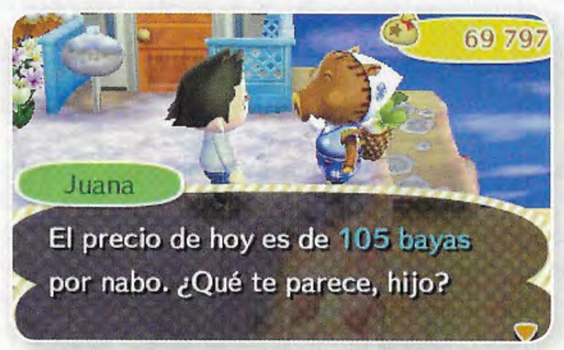
(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Alga Wakame	Sombra grande	Noviembre a julio	24 horas	200 bayas
Bellota de mar	Sombra muy pequeña	Todo el año	24 horas	200 bayas
Ostra	Sombra pequeña	Septiembre a febrero	24 horas	400 bayas
Caracol espinosa	Sombra pequeña	Agosto a mayo	16:00 a 9:00	300 bayas
Abulón	Sombra mediana	Todo el año	16:00 a 9:00	400 bayas
Oreja de mar	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	300 bayas
Almeja oriental	Sombra pequeña	Septiembre a abril	24 horas	300 bayas
Ostra perlera	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	1.600 bayas
Vieira	Sombra mediana	Todo el año	24 horas	1.000 bayas
Anémona	Sombra mediana	Todo el año	24 horas	100 bayas
Estrella de mar	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	100 bayas
Pepino de mar	Sombra mediana	Noviembre a abril	24 horas	150 bayas
Babosa de mar	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	200 bayas



Consultorio de Canela

Cada mes nos llegan muchas preguntas a la revista. Canela, tu secretaria, te ayudará cada mes a resolverlas.



Juana visitará tu pueblo los domingos por la mañana y te venderá nabos, que podrás vender en Reciclaje Bártulos.

Para cazar abejas saca la red antes de que se acerquen demasiado a ti, prepárate y... ¡ya son tuyas!

¿Dónde se pueden comprar nabos?

Los vende Juana todos los domingos por la mañana. Cada semana te los venderá a un precio distinto, y podrás hacer negocios con ellos en Reciclaje Bártulos vendiéndolos a un precio mayor (para ello tendrás que ir todos los días a hablar con Paca hasta que consigas que te paguen mucho por ellos).

¿Se pueden cazar las medusas que aparecen en el mar?

No, no se pueden cazar. Si las ves, intenta esquivarlas para que no te piquen, ya que si no perderás tiempo para capturar alguna especie submarina.

¿Cómo capturo una abeja?

Cuando muevas los árboles y caiga la colmena, sal corriendo. Antes de que te pillen, pulsa el botón "Y". Desde el inventario ponte la red para atraparlas cuando estén a punto de picarte. Sí, hace falta agilidad y hacer todo lo más deprisa posible. Practica, porque cuesta más de lo que parece...

¿Qué requisito necesito para visitar el Club Tórtimer?

Necesitas hacerte con una entrada que se vende en la isla tropical. Cuando la compres, podrás acceder a nuevas islas de todo el mundo y conocer a gente

¡Compra tu fortuna!

El puesto de Katrina



Katrina, la gata pitonisa, visitará tu pueblo de forma aleatoria (máximo un día por semana). Desde su puesto en la plaza principal, y por 200 bayas te dirá cómo tener suerte ese día. En realidad te dice qué prenda debes llevar para que surta efecto, pero no te especificará el tipo de suerte del día. Puedes tener suerte con bayas, con vecinos (aumentas tu amistad con ellos), con los muebles (los vecinos te ofertan más muebles, hay más conchas en la playa) o física (los mosquitos apenas te pican, aparecen menos medusas...). Cuando hayas consultado tu suerte 20 veces, Katrina abrirá en la zona comercial su propia tienda como proyecto municipal



tanto de tu país como de otros territorios. Para ello, el Capitán te preguntará si quieres ir solo (a tu isla) o con otras personas (Club Tórtimer) I

Si en tu casa tienes dos objetos iguales, ¿la AAD te puntúa por uno o por los dos?

Por los dos. Así que si tienes dos objetos por los que te den muchos puntos, si pones dos, tendrás el doble. Por ejemplo, muebles de personajes especiales, de las galletas de la fortuna...

Hay un vecino en mi pueblo que me cae mal y quiero que se vaya, ¿me puedes explicar cómo lo consigo?

Puedes dejar de hablar con él, empujarle siempre para enfadarlo, pegarle con la red en la cabeza, rechazar sus recados... ¡Molestarle, vamos!

Si enciendo la consola a las doce de la noche y el día anterior pagué la hipoteca, ¿veré mi casa ampliada?

No. La casa ampliada la verás a partir de las seis de la mañana como muy temprano. ¡Que Tom Nook también tiene derecho a dormir!

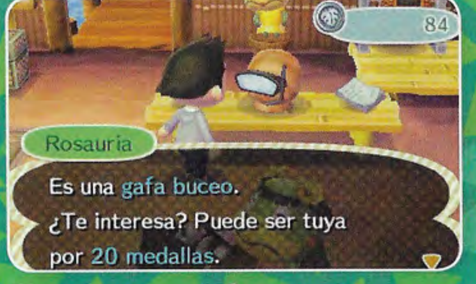


¿Un vecino molesto? Si quieres que se mude de tu pueblo, lo puedes conseguir molestándolo todo el tiempo.



al precio de 340.000 bayas. Con esta tienda podrás ver tu suerte diariamente y comprar por 10.000 bayas dos gorros exclusivos: capucha Tingle (verde) y gorro venerable (rojo). Solo los pondrá a la venta los días que no lleves la prenda que te pide, ya que harán que tengas suerte durante ese día aunque no lleves la correcta.

TRUCO DEL MES



Las gafas de buzo

Una gran novedad de Animal Crossing: New Leaf ha sido la de poder nadar, lo que permitió a su vez la llegada de otra más: la lista de nuevas especies submarinas.

Al igual que pasa con los peces y bichos, algunas especies submarinas son muy rápidas bajo el agua y es difícil capturarlas. Si quieres tener un tiempo extra para poder bucear más tranquilamente y que la caza no sea tan complicada, puedes comprar en la isla de la tienda tropical unas gafas de buzo por 20 medallas que te darán mayor resistencia bajo el agua.



Día de los enamorados

El 14 de febrero, los vecinos nos demostrarán su amor hacia nosotros.

El 14 de febrero se celebra el Día de los enamorados y podemos recibir regalos en carta dependiendo de la gente que nos quiera. Serán una **planta de cocoa, un chococorazón o una tarta de chocolate**. Pueden entregártelos Canela (hablando con ella para cualquier cosa el día anterior) o tu madre, ¡e incluso las dos! De esta forma obtendrías dos regalos de los tres posibles. Además, si tu amistad con algún vecino es muy fuerte, es probable que te envíe una carta con regalo. Normalmente una **flor híbrida.**

Langosta mantis	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	1.250 bayas
Camarón boreal	Sombra pequeña	Septiembre a febrero	16:00 a 9:00	650 bayas
Bogavante	Sombra grande	Todo el año	24 horas	2.500 bayas
Cangrejo de nieve	Sombra grande	Noviembre a abril	24 horas	4.000 bayas
Cangrejo peludo	Sombra mediana	Noviembre a abril	24 horas	4.000 bayas
Cangrejo boreal	Sombra grande	Noviembre a marzo	24 horas	6.000 bayas
Pulpo	Sombra mediana	Septiembre a enero	24 horas	1.200 bayas
Anguila jardinera	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	600 bayas
Nautilo	Sombra mediana	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	900 bayas
Isópodo gigante	Sombra mediana	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	9.000 bayas

Insectos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Abeja	Sacudiendo árboles	Todo el año	24 horas	2.500 bayas
Hormiga	Fruta, chuches y nabos podridos en el suelo	Todo el año	24 horas	80 bayas
Chinche	Troncos de árboles	Abril a octubre	24 horas	120 bayas
Grillo cebollero	Bajo tierra	Noviembre a mayo	24 horas	280 bayas
Oruga de bolsón	Moviendo árboles	Noviembre a febrero	24 horas	300 bayas
Escarabajo pelotero	En bolas de nieve	Diciembre a febrero	17:00 a 8:00	800 bayas
Cochinilla de arena	Orilla del mar	Todo el año	24 horas	200 bayas
Cangrejo ermitaño	Isla tropical	Todo el año	24 horas	1.000 bayas
Pulga	En los vecinos	Todo el año	24 horas	70 bayas
Cochinilla	Golpeando rocas	Septiembre a junio	24 horas	250 bayas
Mosca	Sobre basura o nabos podridos	Todo el año	24 horas	60 bayas
Ciempiés	Golpeando rocas	Junio a febrero	16:00 a 23:00	300 bayas



Comunidad INAZUMA ELEVEN™

En este número os hablamos de las técnicas de talento, y os contamos algunas cosas de La amenaza del Ogro. Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

Talentos

Seguro que en la aventura os habéis encontrado unos cuantos talentos valiosos en cofres, pero ¿queréis más? Pues os contamos algunas maneras de conseguirlos en las cadenas de partidos. Eso sí, tened en cuenta que estos datos están basados en Fuego Explosivo y Rayo Celeste, y es posible que varíen un poco en La amenaza del Ogro.

Portero+



Explicación: ¡Mejora la habilidad de parar balones del guardameta!
Cómo conseguirlo: -3% de posibilidades al vencer a los Porteros Imbatibles (cadena David)
-3% contra la Selección Mundial del Torneo Especial Mágico (el equipo se desbloqueará con un objeto por Wi-Fi).

Defensa+



Explicación: Permite defender con mayor contundencia.
Cómo conseguirlo:-3% de posibilidades como premio al vencer al Equipo de Adultos en la cadena del Sr. Raimon.
-3% de posibilidades de recibirlo como premio al vencer al Caos en el Torneo Especial Mágico.

Ataque+



Explicación: Permite atacar con mayor contundencia.
Cómo conseguirlo: -3% de posibilidades de recibirlo al vencer a los Astros Americanos en la cadena de David.
-3% de posibilidades de recibirlo al vencer a la Selección Nacional B de la cadena de Lina Schiller.

Rapidez+



Explicación: ¡Aumenta la velocidad del jugador!
Cómo conseguirlo:
-Hay un 5% de posibilidades de recibirlo como recompensa al derrotar al equipo de los Ases Africanos en la fila superior de la cadena del Sr. Raimon.

Tiro+

Explicación: ¡Aumenta mucho la probabilidad de que un disparo se convierta en gol!
Cómo conseguirlo: -3% de posibilidades contra los Astros Asiáticos de la cadena de David.
-3% de posibilidades de recibirlo al vencer a la Alius B de la cadena de Lina Schiller.

Fuerza defensiva



Explicación: La efectividad de las técnicas defensivas del equipo sube mucho.
Cómo conseguirlo: -Superar la fila inferior de la cadena de David.
-1% contra Super Triple C en la cadena del Sr. Raimon.
-1% contra Los Superadorables de la cadena de Lina Schiller.

Fuerza ofensiva



Explicación: La efectividad de las técnicas ofensivas del equipo sube mucho.
Cómo conseguirlo: -Superar la fila superior de la cadena de David.
-1% de posibilidades de recibirlo como premio al vencer a los Ases Europeos en la fila superior de la cadena del Sr. Raimon.

Fuerza veloz



Explicación: La Rapidez de todo el equipo sube como la espuma.
Cómo conseguirlo: -Categoría S en la fila superior de la cadena de David.
-1% de posibilidades de recibirlo como premio al vencer a las Reinas del Hielo en la fila inferior de la cadena del Sr. Raimon.

Fuerza de tiro



Explicación: La efectividad de las técnicas de tiro del equipo sube mucho.
Cómo conseguirlo: -Categoría S en la fila inferior de la cadena David.
-1% contra Delanteros Relámpago de la cadena del Sr. Raimon.
-1% contra Dorremifagol del Torneo Especial Mágico.

¡Vamos!



Explicación: La efectividad individual sube al ir ganando, pero baja al ir perdiendo.
Cómo conseguirlo: -Hay un pequeño porcentaje de posibilidades de obtenerlo como premio al derrotar a los Knights of Queen en la cadena de partidos extra del Sr. Firewill.

¡Vamos todos!



Explicación: La efectividad colectiva sube al ir ganando, pero baja al ir perdiendo.
Cómo conseguirlo: Ahora mismo no contamos con datos para obtener este talento en las cadenas de partidos extra. Si queréis a un jugador que lo tenga, os recomendamos a Hurley Kane.

Siempre a muerte



Explicación: Aumenta la efectividad de todo el equipo al ir perdiendo un partido.
Cómo conseguirlo: -5% contra Guardabosques o Montañeros de la cadena de David.
-5% Medios S. (cadena Raimon).

Ultratécnica



Explicación: Aumenta el consumo de PT, pero también el poder de las técnicas.
Cómo conseguirlo: -Superar la fila inferior de la cadena Raimon.
-3% de posibilidades de recibirlo al derrotar al Fase Previa FF A o el Japón Este de la cadena de Lina Schiller.



Mejor garantía

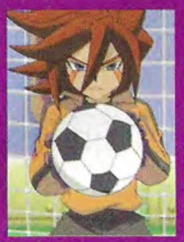


Explicación: Sacrifica PE para que las supertécnicas sean mucho más efectivas.
Cómo conseguirlo: -Superar la fila superior del robot del sótano del club del Raimon (hace falta jugar contra equipos que se desbloquearán por Wi-Fi).

Recobro



Explicación: ¡Permite recuperarse más rápido cuando el jugador está extenuado!
Cómo conseguirlo: -10% de posibilidades en un cofre del centro de entrenamiento (Ataque).
-3% contra los Ases Sudamericanos de la cadena del Sr. Raimon.
-3% Ases del Inazuma 2 (Lina).



Ahorro

Explicación: El consumo de PT disminuye. ¡Así podrás utilizar más técnicas!
Cómo conseguirlo: -Categoría S en la fila inferior de la cadena de equipos de Inazuma Eleven 1 y 2.
-2% Astros del Grupo A (David).
-3% Alius A (Lina Schiller).
-2% Tarjeteros (Torneo Mágico).



¡Que no decaiga!

Explicación: ¿Escasean tus PT? Rellena la barra cuando menos te lo esperes, ¡y que el ritmo no pare!
Cómo conseguirlo:
-Categoría S en la fila superior de la cadena del robot del sótano del club del Raimon (es necesario jugar contra equipos que se desbloquearán por Wi-Fi).

Antiafinidades

Explicación: Anula los efectos elementales. ¡Solo cuenta la habilidad!
Cómo conseguirlo: -Superar la fila superior de la cadena de Lina Schiller.
-3% de posibilidades de al vencer a las Chavalillas A en la fila superior de la cadena de Lina Schiller.



Carga elemental



Explicación: ¡Cuando una afinidad parte con ventaja, se vuelve más poderosa!
Cómo conseguirlo: -Superar la fila superior de la cadena de Lina.
-3% contra los Astros Sudamericanos de la cadena David.
-3% contra Neo Royal Academy o Fase Nacional FF A (Lina Schiller).



Casanova

Explicación: ¡La probabilidad de éxito de una técnica aumenta contra las chicas!
Cómo conseguirlo: -10% de posibilidades de que aparezca en uno de los cofres del centro de entrenamiento (Técnica).
-3% al derrotar a Chiquis de la cadena de Lina Schiller.



Femme fatale

Explicación: ¡La probabilidad de éxito de una técnica aumenta contra los chicos!
Cómo conseguirlo: -10% de posibilidades en un cofre del centro de entrenamiento (Rapidez).
-3% contra el Royal Claustro A en la fila inferior de la cadena de David.
-3% A. del Firmamento (Sr. Raimon).

Suerte



Explicación: ¡La probabilidad de éxito de los comandos de batalla sube al azar!
Cómo conseguirlo: -10% de posibilidades en cofre del centro de entrenamiento (Aguante).
-3% de posibilidades de recibirlo al vencer al Ciudad Inazuma de la cadena del Sr. Raimon.



Gafe



Explicación: ¡La probabilidad de éxito de los comandos de batalla baja al azar!
Cómo conseguirlo: Venga ya, ¿de verdad os gustaría encontrar maneras para conseguir este talento? ¡Sería perjudicial para vuestros jugadores aprender algo como esto!



Lance crítico

Explicación: ¡Provoca un golpe crítico al azar y aumenta el poder del jugador!
Cómo conseguirlo: -Categoría S en la fila superior de la cadena de equipos de Inazuma Eleven 1 y 2.
-2% de posibilidades de recibirlo al vencer a Los Impostores en la fila inferior de la cadena de David.



Piscinazo

Explicación: ¡Provoca una falta con un poco de teatro! No es de ser deportivos...
Cómo conseguirlo: -10% de posibilidades en un cofre del centro de entrenamiento (Defensa).
-3% de posibilidades de recibirlo al vencer a la Ultrapatrulla Omega de la cadena de David.

Repaso



Explicación: ¡El jugador aprende muy rápido y consigue más experiencia!
Cómo conseguirlo: -Cofre en la zona central izquierda del mapa de contactos.
-3% de posibilidades al vencer a Divinidades y Aliens de la cadena de Lina Schiller.



Vagueza



Explicación: Uno mismo no se desarrolla mucho, pero con los compañeros, sin embargo...
Cómo conseguirlo: -10% de posibilidades en un cofre del centro de entrenamiento (Especial).
-1% de posibilidades al vencer al Ray Dark All Stars o a Los 4 Magníficos en el Torneo Especial Mágico.

Cómo emplear bien los talentos

Sacar provecho de los talentos es muy importante para exprimir el potencial de vuestro equipo. Para empezar, como veis en estas páginas no es nada fácil conseguir más de un talento del mismo tipo. Es posible conseguir uno de casi todos los tipos gracias a los cofres y a los premios por superar cadenas de partidos, pero la cosa se complica si planeáis obtener talentos adicionales mediante las posibles recompensas de los partidos. Tened siempre en cuenta que sólo hay entre un 1 y un 5% de posibilidades en cada partido de conseguir así los talentos, como bien podéis ver a la izquierda de esta columna. Nuestro consejo es que no os volváis locos, que no juguéis miles de partidos por el mero hecho de buscar estos premios y que sólo vayáis a por ellos cuando os hagan mucha falta y sean muy valiosos.

Y es que cada jugador sólo tiene dos ranuras extra, así que contando a los jugadores reservas tenéis 32 huecos. Muchos de ellos los gastaréis con técnicas de otro tipo y con talentos que ya tenéis. Usad los talentos con sabiduría, no los gastéis hasta que no estéis seguros de que ese jugador estará siempre en vuestro equipo principal.

Gracias a nuestro amigo Rubén Ramírez Mijangos (Patasaurio), un joven valenciano apasionado de Inazuma que nos ha ayudado con sus conocimientos y recomendaciones.

Viajar al futuro



En La Amenaza del Ogro podéis viajar 80 años hacia el futuro, a la época de Canon, con vuestros personajes del Inazuma Japón. Tras completar la historia principal del juego, hablad con un niño en la playa del parque central de Liocott y conseguiréis el comunicador de Canon, un objeto muy importante con el que podréis viajar en el tiempo hasta la época del bisnieto de Mark.

Cuando lleguéis allí por primera vez conoceréis al profesor Killard, un aliado de Canon. Pronto os daréis cuenta de que el Equipo Ogro ha vuelto a las andadas y ha secuestrado a Canon, así que tendréis que volver a enfrentaros a ellos. Ahora se harán llamar Ogro Redux, y la coletilla no estará de adorno pues serán mucho más duros de roer. ¡Sus jugadores estarán en niveles que oscilan entre el 70 y el 98! Además, tendréis que vencerles si planeáis fichar a sus jugadores. En un próximo número os detallaremos cómo reclutarlos, pero de momento será mejor que os centréis en entrenar para poder derrotarlos, que no es poca cosa.



Gracias al comunicador de Canon, podréis ir y volver al futuro y al presente siempre que gustéis, así que si en un primer momento no tenéis un equipo lo suficientemente fuerte lo mejor es volver al presente para seguir entrenando (el nuevo centro de entrenamiento del parque central es una bendición). Por cierto, en los escenarios del mundo del futuro encontraréis cofres con objetos muy valiosos, entre ellos la Mano Omega.

Nuevo Monte Magnitud

La Amenaza del Ogro incluye un Monte Magnitud expandido en el que encontraréis tanto al Dark Team como al Sky Team.

Probablemente ya sabéis que, hasta ahora, los demonios del Dark Team eran exclusivos de la edición Fuego Explosivo, mientras que los ángeles del Sky Team lo eran de Rayo Celeste. Esto ahora dejará de ser así, ya que en La Amenaza del Ogro podéis enfrentaros a ambos equipos.





Desbloquear el Monte

Tras completar la historia principal del juego, podéis desbloquear el Monte Magnitud de la misma manera que en las otras ediciones de Inazuma Eleven 3. Hablad con un anciano que hay en el parque central de Liocott, que os narrará una leyenda de la isla. Después de tan agradable conversación, id al camino de la Isla de la Tortuga Marina y tomad las siguientes direcciones en los desvíos y curvas: recto, izquierda e izquierda. Llegaréis a un punto brillante, que es un objeto gracias al cual desbloquearéis el acceso al Monte Magnitud.

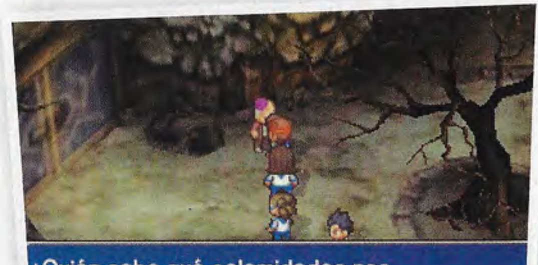


Sí que ha cambiado esto

Hasta ahora, todo como en las anteriores ediciones. Pero cuando lleguéis al Monte Magnitud, veréis que es muy diferente de lo que había en Fuego Explosivo y Rayo Celeste. Ahora es un escenario enorme y montañoso, con varios desvíos. ¡E incluso hay una máquina en la que meter fichas de colores! ¿Qué jugadores se podrán conseguir ahí? En cualquier caso, seguid avanzando y en la parte final del Monte Magnitud podréis tomar dos direcciones: una os lleva al campo del Dark Team, y la otra al terreno de juego del Sky Team. Menudo gustazo poder enfrentaros a ambos en una misma edición, ¿eh?

Desvela el misterio

Por otra parte, en el Monte Magnitud también hay una misteriosa puerta cerrada... ¿Qué se esconderá ahí dentro? Parece bastante siniestro. ¡Derrotad al Dark Team y al Sky Team, a ver si se abre!



Consultorio de Hillman

Enviadnos vuestras dudas relacionadas con la saga al correo electrónico de la revista. ¡Vamos, no seáis tan tímidos!



Fuego Cruzado

MIGUEL LUQUE SÁNCHEZ

He visto en la revista vuestra alineación y tenéis a Nathan Oscuro con sus supertécnicas y sus supertécnicas aprendidas. ¿Cómo se consigue el Fuego Cruzado?

Hay dos variantes del Fuego Cruzado: el de tipo Aire y el de tipo Fuego. Son técnicas de tiro especiales que sólo se pueden enseñar a jugadores de esas afinidades. La de Aire se puede conseguir con un 5% de posibilidades al derrotar a los Airosos en la cadena del Sr. Raimon, y la de Fuego con un 5% al vencer a los Astros del Grupo A en la cadena de David (Costail). Por lo tanto, es probable que tengas que repetir los partidos unas cuantas veces para obtener la técnica. La de Aire es especialmente valiosa, ya que es el tiro más poderoso de dicha afinidad (la de Fuego es igualmente potente, pero Big Bang y Cañón X están también a ese nivel).







Reforzando la delantera

ADRIÁN BRAVO

Me gustaría saber qué técnica me recomendáis para Edgar Partinus, entre Gran Lobo o Remate Caótico.

Ambas son excelentes, de las mejores, y lo más importante es que son de la misma afinidad que Partinus (Bosque). Sin embargo, Remate Caótico es ligeramente más poderosa, y como ya hemos dicho en anteriores números nos parece muy recomendable enseñársela a este jugador.

¿Qué otros delanteros son buenos para acompañarlo en la delantera? Había pensado en Paolo o algún otro delantero de las importantes selecciones.

Los jugadores más famosos no son siempre los más recomendables (aunque con Partinus sí has acertado de pleno).

Nosotros te recomendamos especialmente a Discard, Virgo y Nathan Oscuro (en anteriores números puedes ver cómo reclutarlos).

Fichas de colores

ANDONI MINDEGIA

¿Cómo puedo conseguir más fichas de colores en IE3?

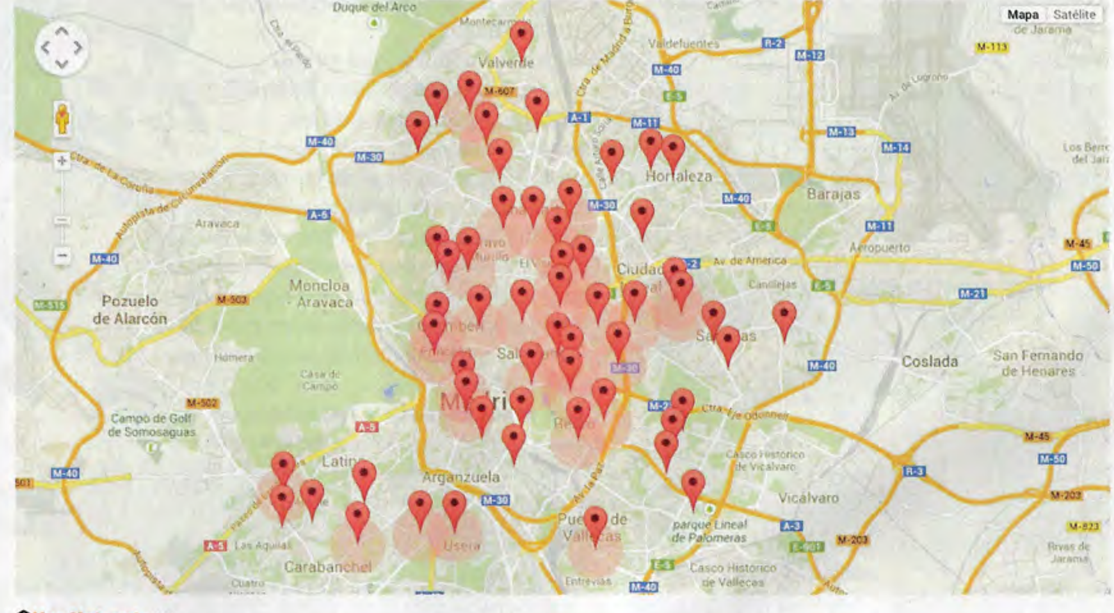
Por desgracia no se pueden comprar. Tendrás que ganar pachangas para conseguir más fichas (te recomendamos que uses la pulsera chillona si quieres obtener fichas).

No salgas de casa sin tu 3DS

Guía para dominar StreetPass

Hasta hace poco, un juego se acababa con su modo historia. Luego llegó el universo online, después los contenidos descargables... Y con 3DS hemos dado un paso más: han aparecido los juegos que crecen sólo con llevar la consola en el bolsillo. Un mundo de diversión gratuita te espera en cualquier lugar. ¡No lo dejes escapar!

Hablamos, por supuesto, del **sistema automático de comunicación inalámbrico** entre consolas llamado StreetPass. Su funcionamiento es tan sencillo que, básicamente, no hay que hacer nada. Si tienes la 3DS encendida está activado, pero si vas a dejar de jugar, en lugar de apagar la consola, simplemente cierra la tapa o **déjala en suspensión** (pulsa una vez el botón 'Power'). De este modo, cada vez que estés **cerca de alguien con 3DS, intercambiaréis datos** de tus Mii, de la plaza Mii de StreetPass y de hasta un máximo 12 juegos diferentes. El tipo de contenido varía según el título, y encontramos tanto ítems, como records, luchas, carreras, comercio virtual, misiones... Puede ser de gran ayuda para acabar con ese monstruo de MH3 que se te resiste, recuperar munición en RE Revelations, descubrir nuevos retos en NSMB2... Eso sí, hay que tener en cuenta que el número de datos StreetPass que recibes por cada título es limitado, por lo que conviene usar las mejoras recibidas y dejar así espacio a las nuevas.



Hay Hotspots en diferentes puntos de las ciudades. Aquí tenéis, por ejemplo, los más de 50 disponibles a día de hoy en Madrid.

POR AQUÍ HA PASADO UN JUGÓN

¿No has notado que a veces vas a sitios en los que tu plaza se llena de Mii? Probablemente hayas pasado por **un Hotspot oficial de Nintendo**. Hablamos de lugares específicos en los que hay repetidores que nos permiten, al pasar cerca, descargar los datos de hasta seis usuarios diferentes. Además, en ocasiones también esconden **Mii especiales**.

Estos Hotspots se encuentran habitualmente en **tiendas de videojuegos**, pero también los hay en **quioscos, hoteles, plazas...** Por supuesto, la cantidad de servidores instalados depende mucho de la ciudad en la que vivas, y son las grandes capitales las que están llenas de ellos. En la web oficial de Nintendo hay un servicio muy preciso, con **buscador incluido**, que nos indica la localización de todos. No dudes en consultarla:

http://www.nintendo.es/Nintendo-3DS/StreetPass/Buscador-de-hotspots/Buscador-de-hotspots-116574.html

PASOS CONTRA LA CRISIS

Registro de actividad

Cuando pulsamos 'Power' la consola nos avisa de las funciones del modo de espera: **registro de pasos, StreetPass y SpotPass**. Para apagarla, sólo hay que pulsar nuevamente el botón 'Power' o tocar su icono de la pantalla táctil, pero lo bueno empieza si cerramos la tapa, porque puede que nosotros hayamos terminado de jugar... pero la consola seguirá jugando para nosotros. ¿Cómo?

Lo primero es que **3DS actúa como podómetro**: cuenta nuestros pasos y los anota en el completo 'Registro de Actividad'. Pero es que con esta portátil **andar tiene premio**; concretamente 1 moneda de juego por cada 100 pasos, con un máximo de 10 monedas obtenidas al día, y de 300 acumuladas. Vale que no sirven para comprar la revista en el quiosco, pero sí que se usan en juegos para adquirir mejoras u objetos y son fundamentales en **la Plaza Mii de StreetPass.** Así que a dar al menos los 1.000 pasitos diarios, que además es muy sano.





Desde el primer día

No pienses que hay que comprar muchos juegos para empezar a sacarle partido a StreetPass. La 3DS está llena de contenido gratuito que hace un gran uso de esta función, y la mayoría está dentro de la Plaza Mii de StreetPass.



La Plaza: A partir de ahora, los Mii de los jugones con los que nos crucemos formarán parte de nuestra Plaza Mii, así que, como buenos anfitriones, lo primero es darles la bienvenida con una divertida presentación. Luego podemos examinar al Mii, llevarlo al editor, o interesarnos sobre el último programa que usó.



Mapa de StreetPass: País a país, y región a región, cada vez que nos cruzamos con un nuevo Mii, se colorea la zona del mapa de la que proviene. Cuando terminamos un país enterito, aparece cubierto de serpentina, con nuestro Mii muy contento. Además, con los encuentros vamos desbloqueando logros.



Logros: Todos nuestros méritos especiales en la plaza se van reflejando en este listado. Con las actualizaciones van llegando nuevos... y ya vamos por 98. Algunos tienen que ver con superar zonas de juegos, otros con completarlos un determinado número de veces, otros con encontrar Mii de países diferentes, etc.



En busca del cromo: Cada nuevo Mii que recibimos tiene su propia colección de cromos y podemos elegir uno de entre los que nos falten. Además, podemos invertir 'monedas de juego' para comprar más: 2 por cada uno. Esta compra es aleatoria para cualquier panel incompleto, por lo que es posible que salgan repetidos.



Tienda: Si bien la Plaza Mii tiene mucho contenido gratuito, la experiencia de juego puede ampliarse con otros cuatro títulos más. Los precios son de 4,99 € cada uno, y 14,99 € el paquete completo. Hablamos de Escuadrón Mii, Conquista Mii, Mansión encantada Mii y Jardín Mii. En todos ellos recibimos personajes a través de los encuentros StreetPass.



Escuadrón Mii: Clásico juego de naves de desplazamiento lateral en el que los Mii toman el control de las armas. El tipo de disparo depende de su color y cada nuevo recluta se une a la nave para poder disparar en más direcciones y para que soportemos más impactos. ¡Defiende la galaxia del malvado Huesón Dorado!




Conquista Mii: Juego de estrategia curiosamente basado en "piedra, papel, tijera". Reinamos en un pequeño país que ha de lanzarse a la conquista de los otros 20. Para ayudarnos, contamos con nuestro fiel mayordomo Alfredo y con nuestro ejército de Mii reclutado a través de StreetPass. Aunque en este caso, no es un Mii por persona, ¡sino todo el ejército de invitados de su plaza! Además, tendremos la opción de retarle a una batalla: el que gane se quedará con algunos soldados del otro.

Rescate Mii I y II

Se trata de un RPG muy sencillo y a la vez divertido, que se basa en superar pequeñas salas protegidas por entre 1 y 3 enemigos. Tu propio Mii, coronado como rey, ha sido raptado, y los Mii que encontramos han de salir al rescate.

¡Una tormenta de arena asola la zona!

Para ayudarles, podemos reclutar Héroes Errantes (2 monedas) o antiguos aliados (entre 3 y 9 monedas). Todos tienen diferentes magias y fuerza. La magia viene marcada por el color de la ropa, y el nivel por el número de veces que nos lo hayamos cruzado, hasta 7.

Para cada misión podemos contar con hasta 10 personajes, y cada uno abandonará la batalla tras su acción si con ella no han derrotado al monstruo. El sistema es el clásico de combate por turnos, y podemos elegir el orden de intervención.

Al superar dos veces 'Rescate Mii' se desbloquea la segunda parte, donde entra en juego el uso de pócimas, y donde podemos unir personajes según su color.

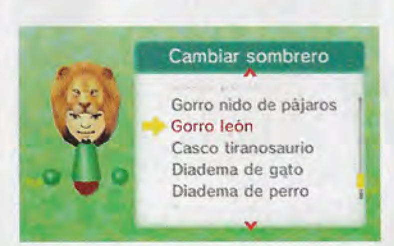




Mansión encantada Mii: Nos toca hacer de detectives, y para ello contaremos con la ayuda de Clara Sagaz. Descubrir el secreto de la mansión no será tarea fácil, y para lograrlo tendremos que subir sus 30 plantas, todas ellas llenas de extraños fantasmas, con los que lucharemos en tiempo real, usando multitud de armas. Esta vez, cada encuentro con un Mii nos da una pieza del mapa, que podremos elegir entre varias según nos convenga. Al colocarla, iremos formando la planta, y se crearán las puertas y los pasillos necesarios hasta que hallemos la escalera.



Jardín Mii: Pues nos hemos mudado junto al jardinero Mendel a Villajardín, y aquí, claro, nos vamos a dedicar a cuidar de las plantas... ¡pero también a decorarlo todo para que esté siempre bien bonito! Ahora los Mii lo que hacen es ayudarnos en el cultivo y acelerarlo: llegan, riegan, la planta crece, florece y da semillas. Luego polinizará al juntarla con las de los otros Mii, y así tendremos nuevas especies. Disponemos de todo un cuaderno de tipos de plantas por rellenar, pero también hay un centro comercial lleno de elementos, y hasta podremos hacer reformas en el jardín.



Caseta de vales: En Escuadrón Mii, Conquista Mii, Mansión encantada Mii y Jardín Mii obtenemos vales especiales. Los iremos consiguiendo como recompensa por superar diferentes objetivos, al principio muy fáciles, y que luego se irán complicando. Pero, ¿qué hacemos con estos vales? Muy sencillo, entrar en la caseta donde los vamos a usar. Aquí podremos cambiarlos por nuevos y divertidos complementos para nuestro Mii. Asegúrate de vestirlo de la manera más especial, y de esta forma obtendrás muchos "me mola" de los Mii con los que te cruces.

Un catálogo para compartirlos a todos

A día de hoy, existe casi un centenar de juegos para 3DS con función StreetPass. Aquí podéis ver los más destacados, junto a una descripción de cómo funciona, y en la columna el resto de los juegos que lo incluyen.

Animal Crossing: New Leaf
Nos permite visitar y explorar las casa de los otros usuarios, de las que podemos hasta comprar los muebles. Además, exhibimos nuestras insignias, y las 'monedas de juego' sirven para comprar galletas de la suerte.



Bravely Default
Sin duda, el más completo del catálogo reciente. Tiene cuatro funciones diferentes:
1.- **Intercambio de perfiles:** el clásico intercambio de datos sobre la partida.
2.- **El renacer de Norende:** Reconstruir Norende, el pueblo natal de Tiz Arrior, depende de sus habitantes, y estos serán los que encontremos con StreetPass.



3.- **Abillink:** nuestros personajes pueden aprender habilidades de un nivel de trabajo que no tienen. Lo conseguimos conectándolos a personajes encontrados que sí las hayan adquirido.
4.- **Invocar aliados:** en el perfil debemos elegir una acción de combate para el personaje, ésta se intercambiará con las de los otros Mii, y ya podrán ser invocados en la batalla. Cuantas más veces invoquemos a un aliado, más poderosa irá siendo su intervención.



DEAD OR ALIVE Dimensions
Luchamos contra un personaje con una dificultad creada a través de las estadísticas del otro usuario. Si ganamos, figurita obtenida.



Fire Emblem: Awakening
Configuramos nuestro equipo de 10 unidades. Cuando nos crucemos con otros podremos retarlos, comprar mejoras, examinarlos o incluso reclutar a su líder.



Heroes of Ruin
Disponemos de todo un mercadillo virtual para la compra, venta e intercambio de objetos.



Inazuma Eleven 3: ¡La amenaza del Ogro! / Fuego explosivo / Rayo Celeste
Creamos un equipo específico para estos desafíos (eligiendo formación, escudo, uniforme...) y aceptamos el reto de luchar contra los equipos que se nos crucen.



Kid Icarus: Uprising
Se basa en el intercambio de gemas y, combinándolas, podemos fabricar armas nuevas.



KINGDOM HEARTS 3D [Dream Drop Distance]
Configuramos y distribuimos portales. Estos pueden tanto ayudar a otros jugadores (envío de 'Dream Eaters'), como retarles (creación de desafío).



LEGO City Undercover: The Chase Begins
Dejamos bien envuelto un paquete de regalo con vehículos descubiertos, postales y demás. Al cruzarnos con alguien, envío realizado.



Mario Kart 7
Nos quedamos con el registro de las estadísticas de cada Mii. Además, podemos retar a sus fantasmas, y sus Mii van apareciendo en los Grand Prix. Los controla la IA según su estilo de juego.



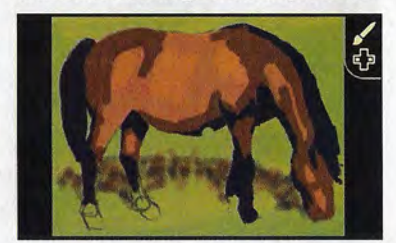
Mario Tennis Open
Podemos enfrentarnos en un partido a los Mii que encontremos, y además estos nos ayudarán en el divertido modo 'Dispara al anillo'.



Monster Hunter 3 Ultimate
Como es tradición, encontraremos a los nuevos guerreros en la posada. Allí podremos cerrar un acuerdo interesante: pagarles para que resuelvan una misión que tengamos pendiente. La única condición es que este cazador tenga esta misión ya completada en su propia partida.



New Art Academy
El StreetPass en este artístico título nos permite compartir nuestras creaciones. ¿Quién sabe? ¡igual nos cruzamos con un galerista importante!



New Super Mario Bros. 2
Sencillo, pero engancha. Intercambiamos marcas del modo 'Fiebre del Oro'. ¿Te resistirás al desafío?



Nintendogs + Cats: Golden Retriever / Caniche Toy / Bulldog Francés
¡Llena tu parque con muchos más Mii y sus respectivas mascotas! Además, habrá intercambio de obsequios para nuestros pequeños amigos.



Pokémon Mundo misterioso: Portales al infinito
Es un generoso sistema de bonificación, que nos beneficia según a cuántos usuarios ayudemos. Lo hacemos a través de las 'Semillas Revivir' que dejamos en el buzón.



Resident Evil: Revelations
Los contenidos se añaden al menú misiones, y en él podemos acumular hasta diez extras obtenidos a trevés de StreetPass. La mayoría de las veces lo que nos llega es munición, por lo que debemos entrar cuanto antes al juego y presionar sobre cada paquete. La munición se añadirá automáticamente a la partida, y quedará espacio libre para seguir recibiendo ayudas. Si tu personaje se queda sin armas, no podrás recoger la munición, y además, ésta sólo te llega de armas que tengas, de modo que el estado de la partida influye mucho en los contenidos.



Rhythm Thief y el Misterio del Emperador
En este caso se basa en superar récords de las partidas de los jugadores con los que nos hemos cruzado. Al conseguirlo, además de la honrilla, iremos haciendo crecer nuestro número de fans.



Samurai Warriors: Chronicles
Objetos extra y combates virtuales que funcionan de la siguiente forma: elegimos un equipo de 4 personajes cuyo valor sumado no pase de 20, los colocamos en formación, y decidimos un arma para dársela al rival.



Sonic Generations
Además de la información de las partidas, con los cruces desbloqueamos hasta 100 misiones.



Super Mario 3D Land
Cada encuentro hará aparecer 'Cajas Misteriosas' en los lugares apropiados del mapa, así como regalos en las casas Toad. Si se repiten encuentros con el mismo Mii, tanto las cajas como los regalos serán cada vez mejores. ¡Es una gran forma de obtener nuevas Monedas Estrella!



Super Pokémon Rumble
Los Mii que nos crucemos aparecerán en el juego, además podremos retar a sus Juguetes Pokémon y, sobre todo, aumentar nuestras posibilidades de hacernos amigos de Pokémon legendarios.



Super Street Fighter IV 3D Ed.
Desde antes de salir la consola al mercado, 'StreetPass' se explicaba a través de este espectacular título de Capcom. Fue sin duda el pionero y, a día de hoy, sigue siendo uno de los juegos que hace un mejor uso de esta función.

La colección de figuras de personajes sirve para crear un clásico juego de combate por cartas. Hacemos una alineación de 5 figuras que se enfrentan, una a una, a las de los usuarios que encontramos. Cuando ponemos el juego, cargamos el registro de combates y, con unas curiosas animaciones de choques entre figuras, vemos quién se va llevando la victoria.



Podemos mejorar el equipo gastando 'Puntos de Figura' (FP) en el 'tragamonedas', y estos puntos se obtienen ganado combates o comprándolos con 'monedas de juego'. Al cambio salen a 200 FP por cada una, que es lo mismo que cuesta una tirada en el 'tragamonedas'. ¡Pero mucho ojo al elegir la alineación! Hay muchas figuras que superan a las de un nivel superior. Hay que fijarse bien en los puntos de vida y de ataque, y también en los extras. Figuras del mismo nivel pueden ser tremendamente diferentes.

Theatrhythm Final Fantasy
Podremos desbloquear nuevas canciones en la 'Chaos Tower' a través del intercambio de 'notas oscuras'.



Más juegos



- Angry Birds Trilogy
- Asphalt 3D
- Beyblade Evolution
- Caballitos 3D
- Carnival Salvaje Oeste 3D
- Cocoto Alien Brick Breaker
- Combate de Gigantes Dinosaurios 3D
- Crush 3D
- DRIVER RENEGADE 3D
- El Paraíso de las Mascotas 3D
- El Profesor Layton y el Legado de los Ashalanti
- Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
- F1 2011
- Freakyforms Deluxe: ¡Tus creaciones cobran vida!
- Games Festival 2
- Girls' Fashion Shoot
- Harvest Moon: The Tale of Two Towns
- I Love My Pets
- Imagina ser Diseñadora de Moda 3D
- Las Aventuras De Tintín: El Secreto Del Unicornio El videojuego
- LEGO Batman 2: DC Super Heroes
- LEGO El Señor de los Anillos
- LEGO Legends of Chima: el viaje de Laval
- LEGO Harry Potter: Años 5-7
- LEGO Piratas del Caribe El Videojuego
- LEGO Star Wars III The Clone Wars
- Los Sims 3
- Mahjong 3D - Luchas imperiales
- Mario Party: Island Tour
- Need for Speed: The Run
- Nintendo presenta: New Style Boutique
- Pokémon X / Y
- Pro Evolution Soccer 2011 / 2012 / 2013 3D
- Rabbids Rumble
- Rayman Origins
- Ridge Racer 3D
- Rollercoaster Tycoon 3D
- Scribblenauts Unlimited
- Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Soul Hackers
- Shinobi
- Sonic & All-Stars Racing Transformed
- Tekken 3D Prime Edition
- Word Wizard 3D

Próximo número

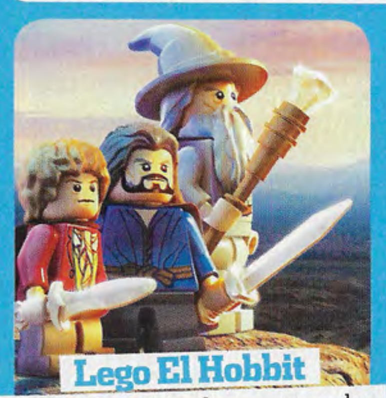
Sale el **14** de marzo

INFORME ESPECIAL

Mario Kart 8, el juego más esperado de Wii U

Así será el 'racer' que va a revolucionar el mundo Wii U. Os contaremos todo lo que se sabe hasta el momento... y lo que no.

Y ADEMÁS TODO ESTO...



Lego El Hobbit

Tras la Lego Película, turno para las dos entregas (en un solo juego) de el Hobbit. Lo avanzamos.



Imprescindibles 3DS

Llegan Profesor Layton vs Phoenix Wright y Yoshi's New Island. Más 'leña' para la máquina.



Banco Pokémon

Todos los secretos de la nueva aplicación para Pokémon X y Pokémon Y.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Director de Arte
Abel Vaquero

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Maquetación
Sara Fargas

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Roberto J.R. Anderson, Samuel González, Nacho Bartolomé, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Luis Galán, Jorge Puyol, Jesús Casado

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992





Publicación controlada por


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

3
www.pegi.info

NINTENDO 2DS NINTENDO 3DS

¡Cuida de este pequeñajo en un viaje mágico con Yoshi!

YOSHI'S NEW ISLAND™

Ya puedes reservarlo y conseguir gratis esta funda para juegos

Disponible el 14 de marzo

Ayuda al bueno de Yoshi a proteger a Baby Mario mientras exploras un colorido mundo lleno de secretos en busca de Baby Luigi. Lanza huevos contra los enemigos para derrotarlos y busca montones de objetos coleccionables en esta nueva aventura.

DISPONIBLE EN: BLADE CENTER · CANAL OCIO · EL CORTE INGLÉS · FNAC · GAME · GAMESHOP GAMESTOP · MEDIA MARKT · TOYS'R'US · TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM · XTRALIFE.ES

Unidades totales disponibles: 3.935 Consulta previamente disponibilidad en tu establecimiento.

Disfruta de minijuegos con un amigo con un solo cartucho

La más asequible

La de pantallas más grandes

¿A QUÉ ESPERAS?

TIENES MUCHOS **JUEGOS** POR PROBAR

Busca demos gratuitas en Nintendo eShop o escanea Códigos QR con tu Nintendo 3DS




























CÓMO USAR LOS CÓDIGOS

1. Activa la cámara (pulsa L y R desde HOME)
2. Pulsa el icono QR (abajo a la izquierda)
3. Enfoca el Código QR y te llevará a su página en Nintendo eShop

* Requiere conexión a Internet



Madrid, 10 de febrero de 2014

Estimado suscriptor/a,

Es un placer comunicarte que en Axel Springer hemos puesto en marcha un Club solo para nuestros suscriptores**: OZIO**. A partir de ahora, podrás beneficiarte de promociones, concursos y ventajas exclusivas. En el folleto adjunto encontrarás toda la información.

Aprovechamos esta carta para contarte que una de las primeras ventajas que tendrás como socio es un **descuento especial en las gasolineras BP**. Vamos a crear una **tarjeta personalizada con tu nombre y apellidos** que te haremos llegar dentro de unos días. Con ella, cada vez que repostes en gasolineras BP te aplicarán un descuento directo de 3 céntimos por cada litro. Es una tarjeta que no tiene ningún coste ni compromiso por tu parte. Es **totalmente gratuita**.

Para la elaboración de la tarjeta tenemos que facilitar a BP tu nombre y apellidos. Si no quieres que lo hagamos, y no te interesa recibir esta tarjeta, por favor avísanos enviando un correo electrónico a **marketing@axelspringer.es** antes del día 1 de marzo de 2014, indicando que no deseas este servicio.

Gracias por tu atención y bienvenido a nuestro Club.

Recibe un cordial saludo,

Dpto. Atención al Cliente
OZIO. Club del suscriptor
Axel Springer España

Tel.: 91 514 06 00
marketing@axelspringer.es
ozio.axelspringer.es



IMPORTANTE
ACTUALIZA TUS DATOS DE CONTACTO

Si quieres estar al día de todos los beneficios del Club OZIO, necesitamos que mantengas tus datos actualizados. Sobre todo el correo electrónico, ya que es el medio por el que vamos a enviarte la información regularmente. Comprueba que tenemos bien tu correo. Es muy sencillo.

Ponte en contacto con nosotros por el medio que prefieras:

Por teléfono: 902 540 777

Por correo electrónico:

suscripciones@axelspringer.es

Y recuerda que toda la información sobre promociones y ventajas la tienes actualizada en nuestra web

ozio.axelspringer.es



902 540 777

suscripciones@axelspringer.es

ozio.axelspringer.es



El club del suscriptor de Axel Springer

BIENVENIDO A

¡Nuevo!

OZIO

El club del suscriptor de Axel Springer



¿Qué es Ozio y cómo puedo apuntarme?

OZIO es el club de suscriptores de las revistas Axel Springer. Para formar parte de él solo tienes que ser suscriptor de la versión en papel de una o varias de las revistas de la editorial.

Si ya eres suscriptor de alguna de nuestras revistas, ya eres miembro del Club OZIO. Enhorabuena. No tienes que darte de alta. Cada mes te enviaremos por correo electrónico las novedades y concursos que hemos preparado para ti. Te recomendamos que confirmes que el correo electrónico que nos facilitaste al realizar tu suscripción está correcto.

Para confirmar tus datos llámanos al 902 540 777, o consúltanos por correo electrónico a suscripciones@axelspringer.es





¿Qué ventajas tiene ser miembro de OZIO?

Además de las ventajas que ya conoces por ser suscriptor (entrega garantizada a domicilio, acceso a la edición digital de tu revista a través de Kiosko y mas*, mejor precio garantizado...) cada mes, tendrás sorteos y promociones exclusivas para socios, que te iremos comunicando puntualmente a través del correo electrónico. ¡Recuerda que necesitamos tener este dato actualizado! También puedes estar al tanto de las promociones mensuales entrando en nuestra web: ozio.axelspringer.es



¿Cómo me identifico? ¿Qué es la ID de Suscriptor?

Cada vez que tengas que confirmar tu identidad como suscriptor de nuestras revistas, nos tendrás que indicar tu ID de Suscriptor. Se trata de un código numérico y único que te damos al darte de alta, y que aparece en cada revista que recibes. Si no lo localizas, no te preocupes, te podemos explicar por teléfono o e-mail cómo saber cuál es.



Las ventajas de ser suscriptor



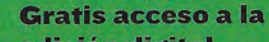
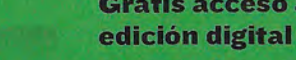
Mejor precio garantizado

Nuestras ofertas de suscripción te garantizan el mejor descuento y los regalos más atractivos que aportan valor a tu suscripción.



Entrega a domicilio

O a la dirección que elijas. La mejor manera de recibir tu revista: puntual y cómodamente donde tú quieras, sin moverte.

Gratis acceso a la edición digital

A través de la plataforma de Kiosko y mas identificándote con tu ID de Suscriptor, días antes de que te llegue la versión impresa podrás disfrutar de la revista en digital en tu ordenador, tableta o smartphone. Descúbrelo* en www.kioskoymas.com



Entrega garantizada

Si por cualquier motivo tu ejemplar no te ha llegado no hay problemas. Llámanos y te lo volvemos a enviar sin coste alguno para ti. No queremos que te pierdas ni un solo número.



Promociones exclusivas

Cada mes descubrirás nuevos concursos, promociones y ventajas que tienes sólo por pertenecer a OZIO. Permanece informado en nuestra web: ozio.axelspringer.es

*Excepto los suscriptores de la Revista Oficial Nintendo